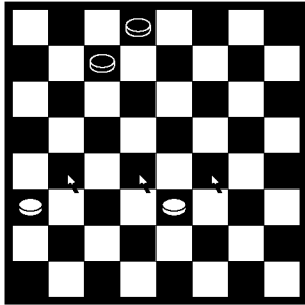


Les 1 Schuiven en slaan

Dammen doen ze overal ter wereld. Maar de regels verschillen van land tot land. Er zijn drie regels die overal gelden: Slaan is verplicht en wie aan de overkant komt met een schijf haalt een dam. Je hebt gewonnen als je tegenstander niet meer zetten kan.



In heel veel landen spelen ze op een bord van 8 bij 8 vakjes of velden, zoals in Spanje. De witte velden doen niet mee.

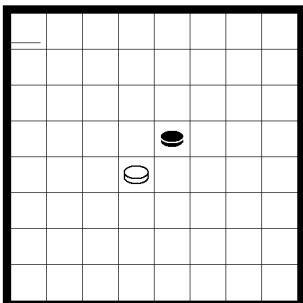
Het schuiven gaat schuin naar voren. Een schijf kan dus schuin naar links of schuin naar rechts spelen als daar een leeg veld is. Een schijf die aan de linker of rechter bordrand staat (zoals de linker witte schijf op het dambord hierboven) kan maar 1 kant op.

😊 Hoeveel verschillende zetten kan wit doen?

.....

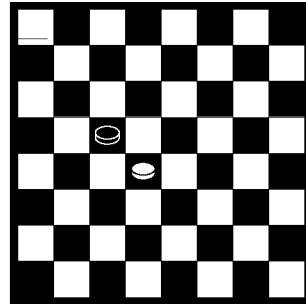
😊 Hoeveel zetten kan zwart doen als die aan zet is?

.....

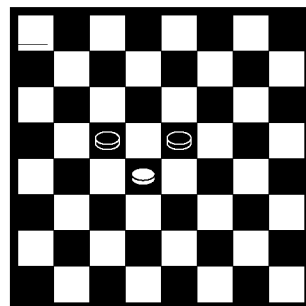


In het Spaanse damspel kun je maar in 2 richtingen slaan. Schuin naar voren, dus schuin naar rechts of schuin naar links. Wit springt met zijn schijf over de zwarte schijf heen en landt op het lege veld achter de zwarte schijf. De zwarte schijf wordt van het bord genomen.

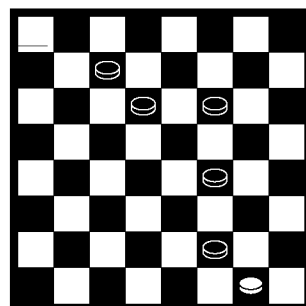
In het volgende diagram (plaatje) kan wit schuin naar links slaan. Wit springt over de schijf heen naar het lege veld achter de schijf. De zwarte schijf verdwijnt van het bord.



Om te laten zien hoe je kunt slaan in het Spaanse damspel kunnen we 1 diagram gebruiken. Wit kan een van beide zwarte schijven slaan. Achteruit slaan mag niet!



Soms kun je in dezelfde beurt meer dan 1 schijf slaan.



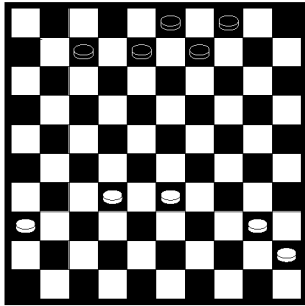
😊 Hoeveel schijven kan wit slaan?

.....

😊 Teken de slag met pijltjes in het diagram

Het wereldkampioenschap dammen wordt gespeeld op een groter bord van 10 bij 10 velden. Officieel wordt deze damsoort het

internationale damspel genoemd. Friezen hebben het vaak over Hollands dammen. Bij Hollands dammen wordt net zo geschoven als bij het Spaanse damspel: schuin naar voren. We spelen alleen op de donkere velden.

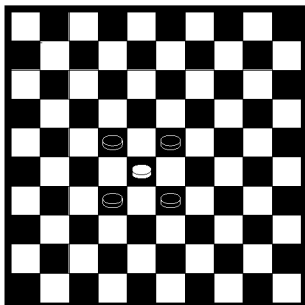


😊 Hoeveel verschillende zetten kan wit aan zet doen?

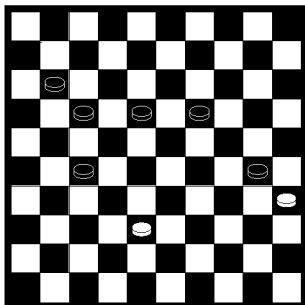
.....

😊 Uit hoeveel verschillende zetten kan zwart kiezen als die aan zet is?

.....



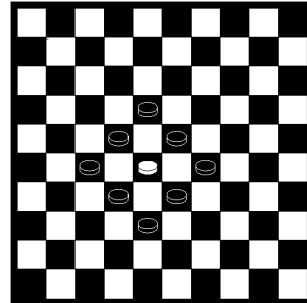
Bij het internationale damspel mag je ook achteruit slaan. Wit kan dus op 4 verschillende manieren slaan. Het slaan gaat altijd schuin, over een hoek dus. Friezen noemen dit spel daarom wel **oerhoeks** (over de hoeken).



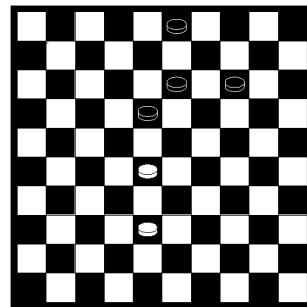
😊 Hoeveel schijven kan wit in één keer slaan?

.....

Het moeilijkste damspel van alle damsoorten is Fries dammen. Bij Fries dammen gaat het schuiven hetzelfde als bij gewoon dammen, maar je kunt in alle 8 richtingen slaan die er zijn! Je mag behalve schuin slaan ook rechthoek en overdwars slaan!



Wit kan in alle 8 richtingen slaan, ook recht! Daarom wordt Fries dammen Oer Alles genoemd. Je slaat over alles (in alle richtingen). Je kunt 1 één slag alle richtingen gebruiken.



😊 Hoeveel schijven kan wit slaan?

.....

Je wint als de tegenstander geen zet meer kan doen. Als je alle schijven van de tegenstander geslagen hebt, heb je gewonnen.

😊 Op welke andere manier(en) kun je winnen?

.....

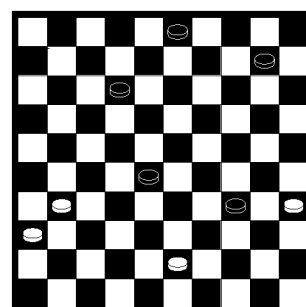
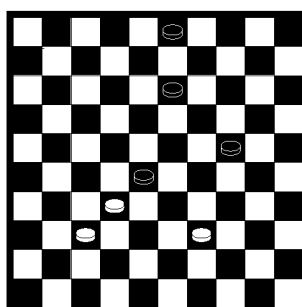
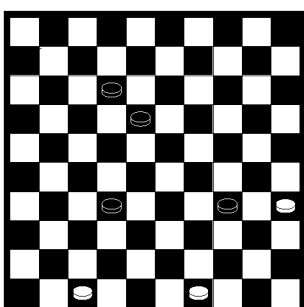
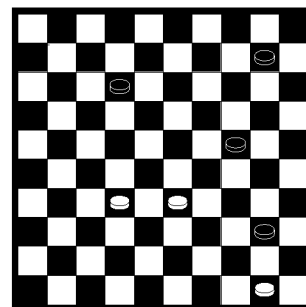
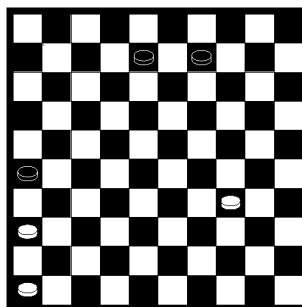
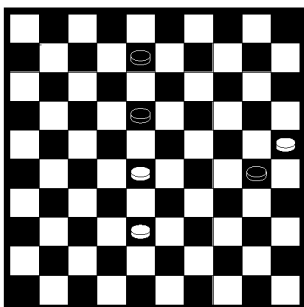
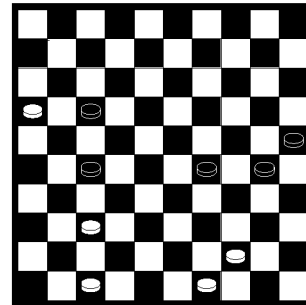
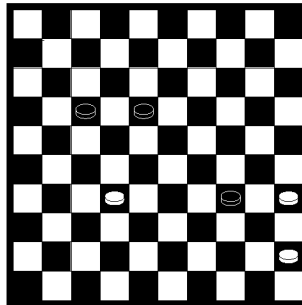
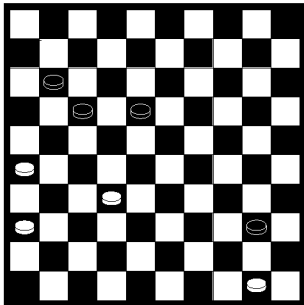
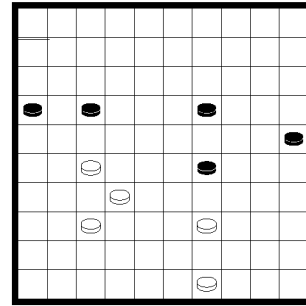
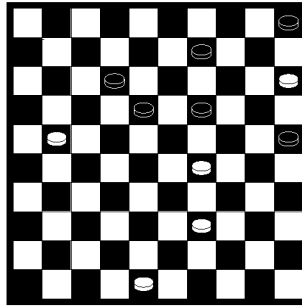
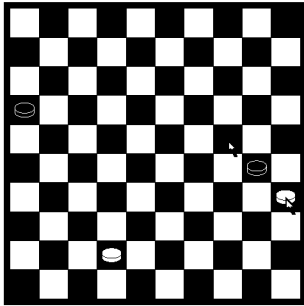
.....

.....

.....

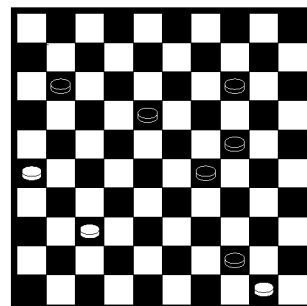
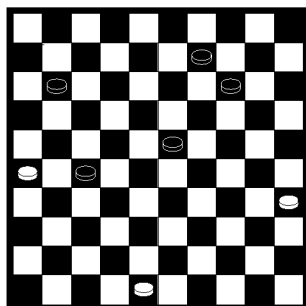
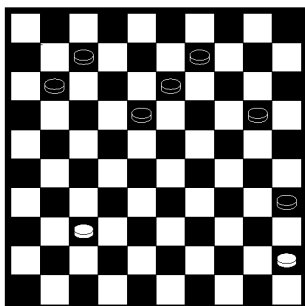
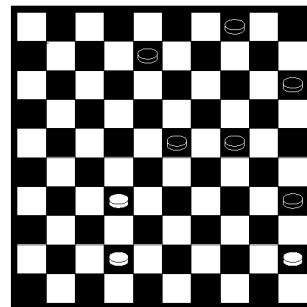
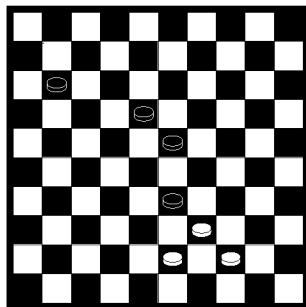
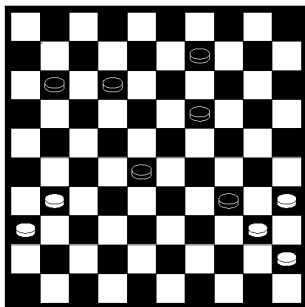
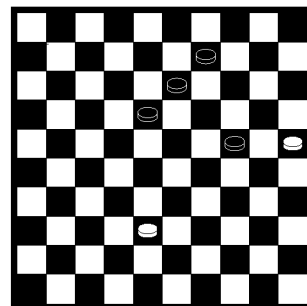
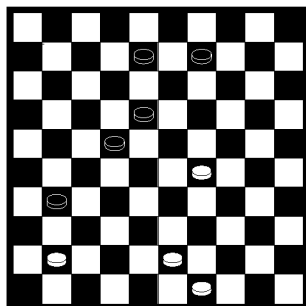
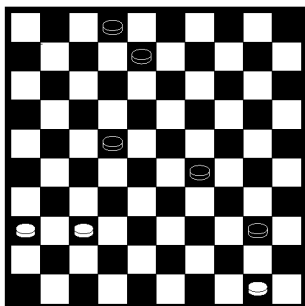
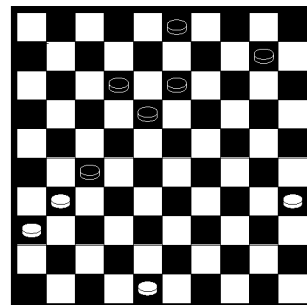
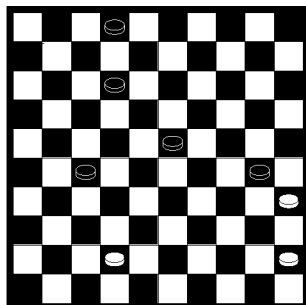
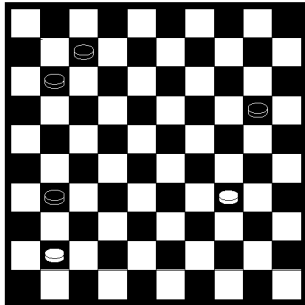
Toets 1.1 Slaan is verplicht!

Geef met een pijltje aan hoe je moet slaan! De eerste is al voorgedaan.



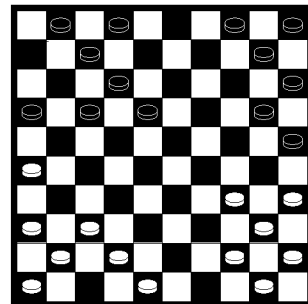
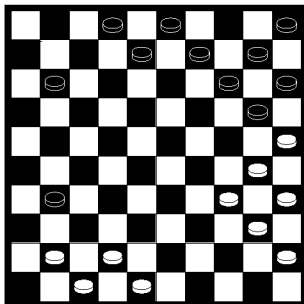
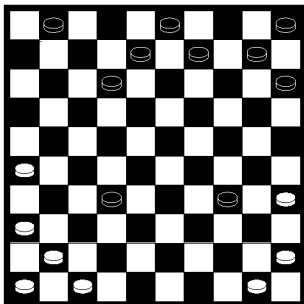
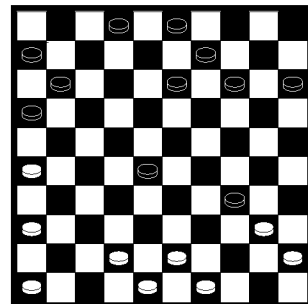
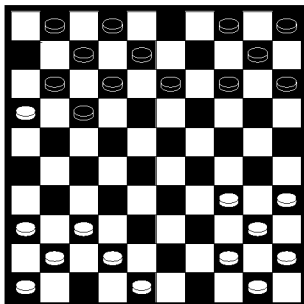
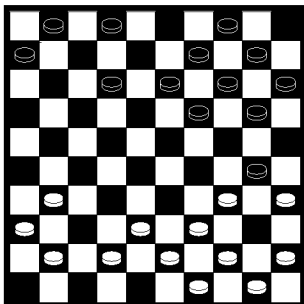
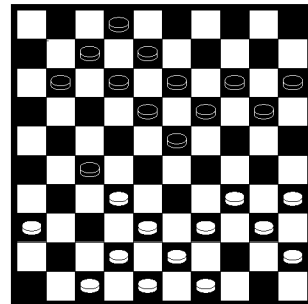
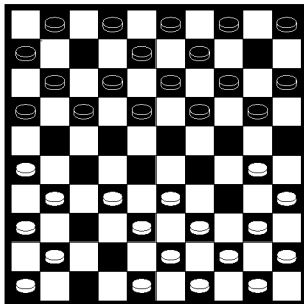
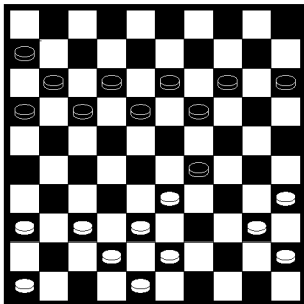
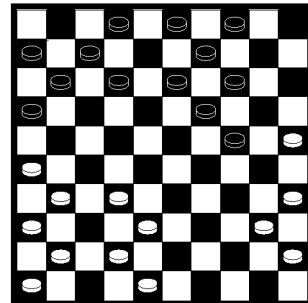
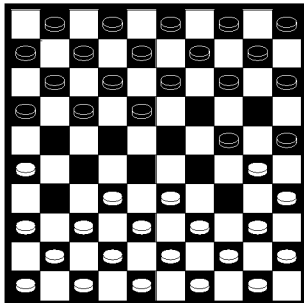
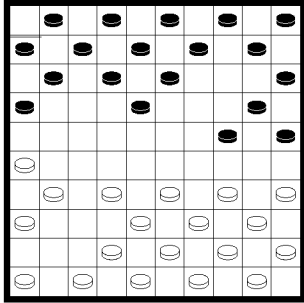
Toets 1.2 Zoveel mogelijk slaan!

Geef met een pijltje aan hoe je moet slaan. Schrijf onder het diagram hoeveel schijven je hebt geslagen.



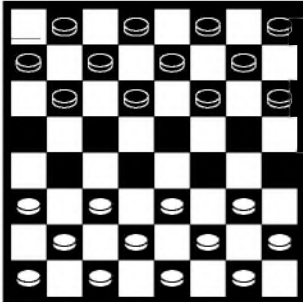
Extra opgaven 1.3

Geef met een pijltje aan hoe je moet slaan. Schrijf onder het diagram hoeveel schijven je hebt geslagen.

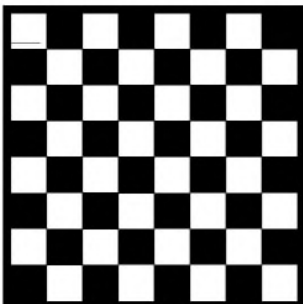


1.4 Dammen op het kleine bord

Natuurlijk gaan we ook partijen spelen! In het begin is het slaan nog heel moeilijk. Het is daarom verstandig om te beginnen op het kleine bord! Dat is lastig genoeg en ook heel leuk. Aan het eind van de cursus ben je klaar om over te stappen op het grote bord.



Op het kleine bord hebben beide spelers 12 schijven. Je moet het bord wel goed neerleggen. Leg het bord zo neer dat linksonder een donker veld ligt.



De lange lijn loopt van linksonder naar rechtsboven.

☹️ Uit hoeveel velden bestaat de lange lijn?

.....

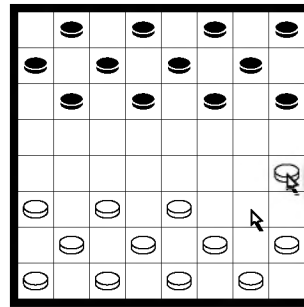
☺️ Uit hoeveel zetten kan wit kiezen in de beginstand?

.....

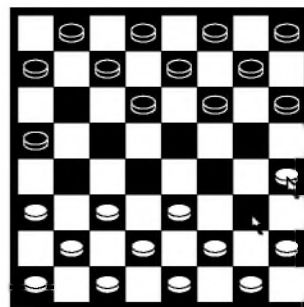
Voordat je een partij gaat spelen moet je een belangrijke spelregel kennen:

Aanraken is spelen!

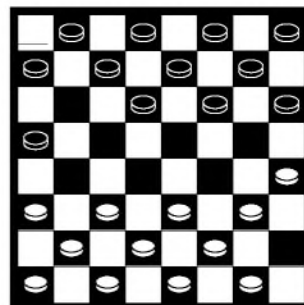
Dus voordat je een zet doet: Kijk goed uit of het wel een goede zet is. Misschien geef je er wel een paar weg! Dat moet je voorkomen!



Brechtje en Jildou spelen een partij. Brechtje heeft net de eerste zet gedaan.



Jildou speelt ook een schijf naar de hoek.



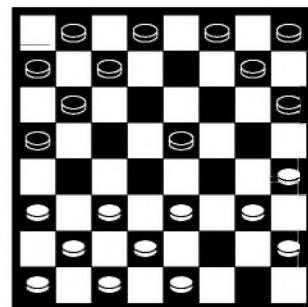
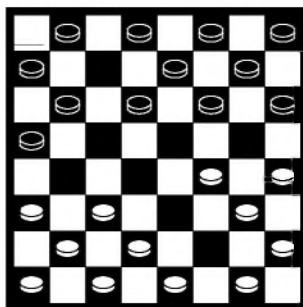
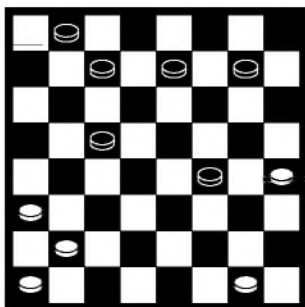
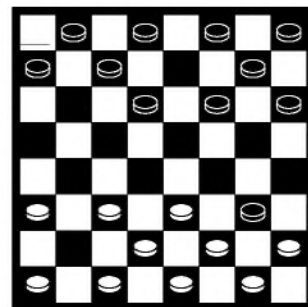
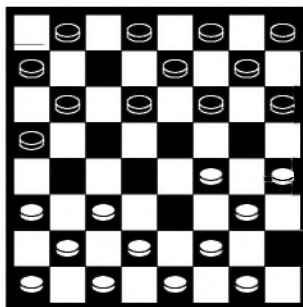
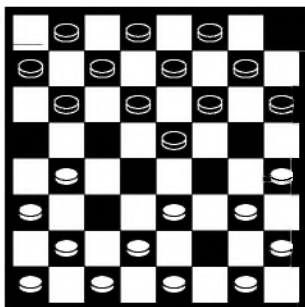
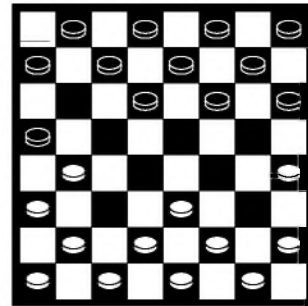
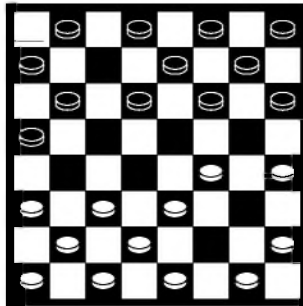
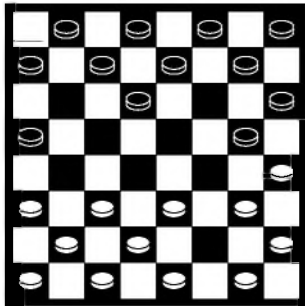
Kijk wat Brechtje nu gespeeld heeft!

☹️ Waarom is dit geen goede zet?

.....



Zoek in onderstaande standen de slag voor wit of zwart. Teken een pijl bij de slag!

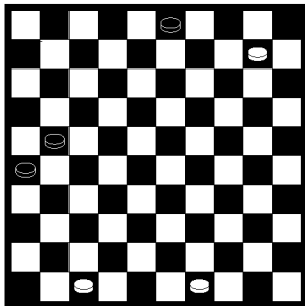


☺ Op deze foto zijn 2 mensen aan het dammen. Maar er is iets aan de hand met deze partij. Valt jou dat ook op? Wat klopt er niet?



Les 2 De dam

Als je met een schijf aan de overkant komt, haal je een dam. Je mag dan bovenop de schijf nog een schijf zetten. De dam is meer waard dan de schijf. We zeggen wel: De schijf promoveert tot dam. Promoveren = meer waard worden.
De schijf wordt gekroond tot dam door er nog een schijf op te zetten.

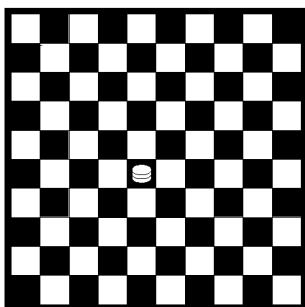


Wit kan de overkant halen met zijn volgende zet.

😊 Zou jij je bovenste schijf naar links of naar rechts spelen?

.....

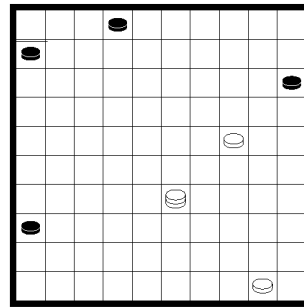
Een dam is erg machtig. Een dam kan namelijk heel veel. Hij mag over hele lijnen schuiven én slaan!



De dam mag schuin in alle richtingen. De velden waar de dam naartoe kan schuiven zijn omlijnd.

😊 Hoeveel verschillende zetten kan de dam doen?

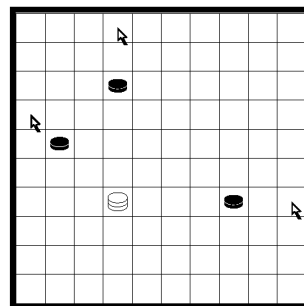
.....



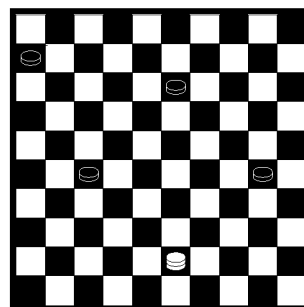
De dam mag natuurlijk niet naar een bezet veld schuiven.

😊 Hoeveel verschillende zetten kan de witte dam hier doen?

.....



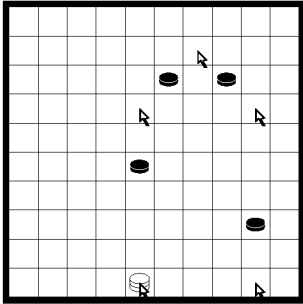
Een dam mag in alle richtingen (oer alles) slaan. Hier kan de dam dus kiezen. De dam kan naar 3 verschillende velden slaan. De velden waar de dam heen kan slaan, staan aangegeven met een pijltje.



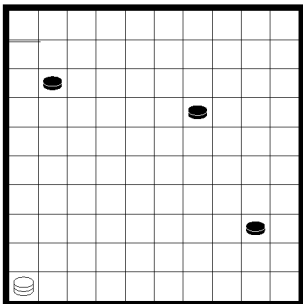
😊 Op hoeveel verschillende manieren kan wit hier slaan?

.....

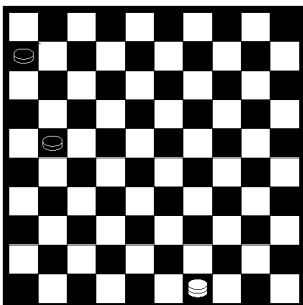
😊 Kleur de velden waar je heen kan slaan



De dam kan net als een schijf in één beurt soms diverse schijven slaan. Hier staat aangegeven hoe de witte dam 4 schijven kan slaan.



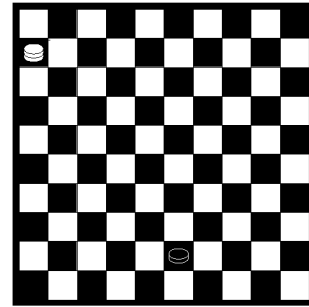
☺ Geef met pijltjes aan hoe de witte dam moet slaan. Kleur het veld waar je uitkomt.



Soms is het helemaal niet zo fijn dat je moet slaan. Wit moet slaan met zijn dam, maar daarna kan zwart de dam slaan.

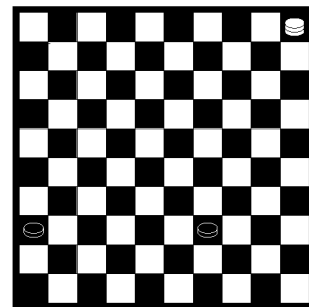
☺ Kleur het veld waar de zwarte schijf terecht komt, nadat hij de witte dam geslagen heeft.

Een dam is een sterk wapen en daarom moet je als je een dam hebt gehaald die dam goed gebruiken. Je kunt er schijven mee aanvallen of mee tegenhouden.



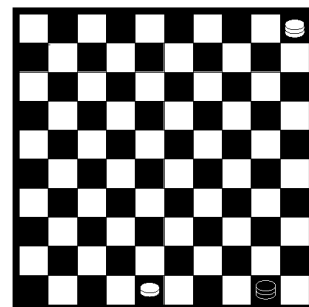
Zwart is bijna op dam. Als beide spelers een dam hebben, kan geen van beide spelers het spel nog winnen. Dan is het remise (gelijkspel). In het Fries heet dat kamp. Wit kan deze stand echter nog winnen als hij de goede zet met de dam doet!

☺ Kleur het veld waar wit met zijn dam moet gaan staan!



Wit kan hier aanvallen met zijn dam. Wit moet de zwarte schijven aanvallen, zodat hij ze op de volgende beurt kan slaan. Zwart kan er in dit geval niks zinnigs meer tegen uitrichten.

☺ Kleur het veld waar de witte dam heen gaat!

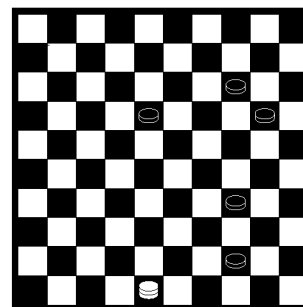
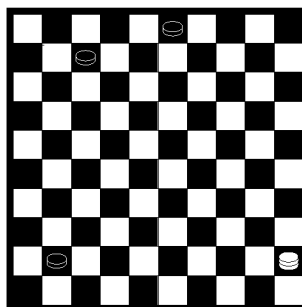
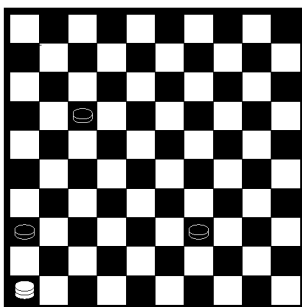
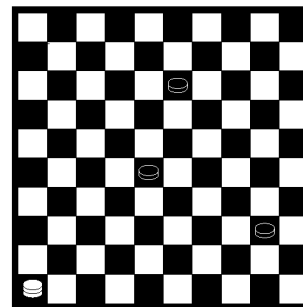
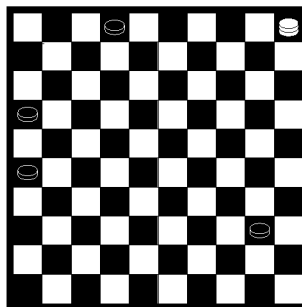
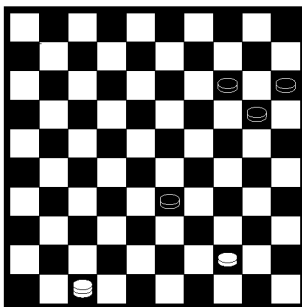
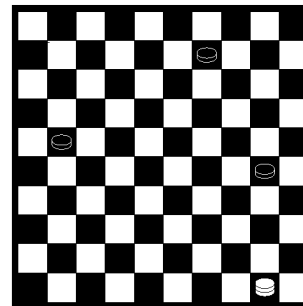
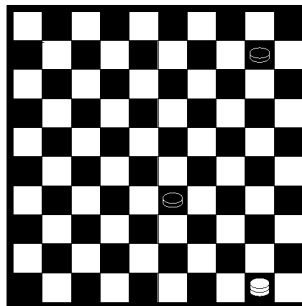
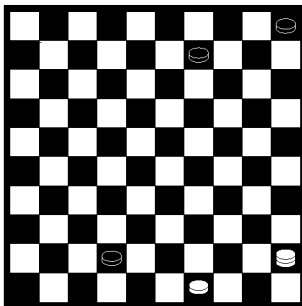
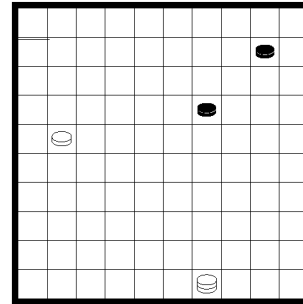
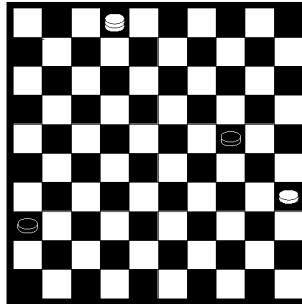
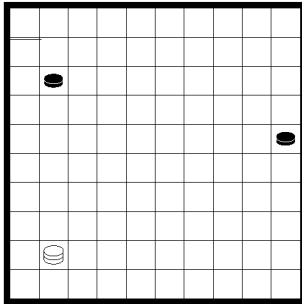


Zwart heeft ook een dam gehaald. Met een heel slimme zet kan wit de dam echter afpakken. Je moet dan je schijf laten slaan!

☺ Kleur het veld waar de witte dam heen moet om te winnen!

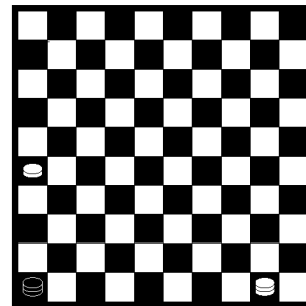
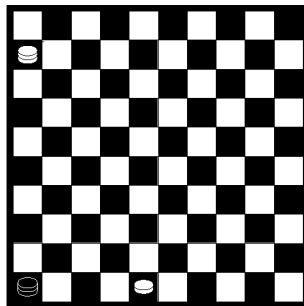
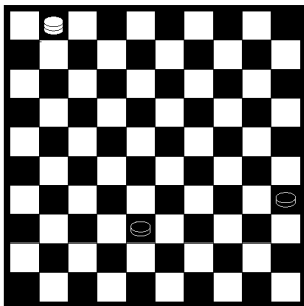
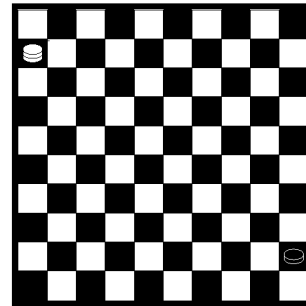
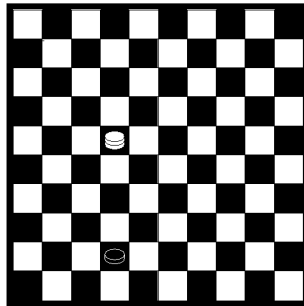
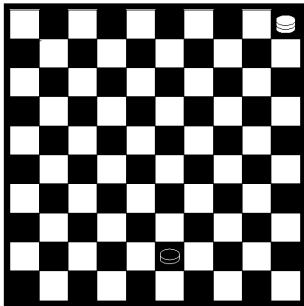
Toets 2.1

Geef met pijltjes aan hoe wit moet slaan.

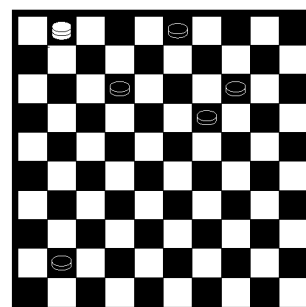
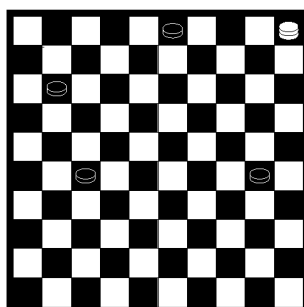
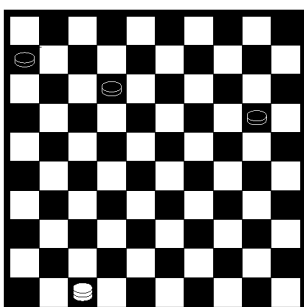
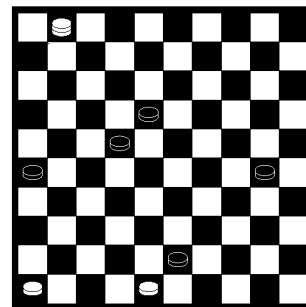
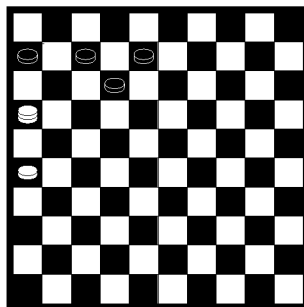
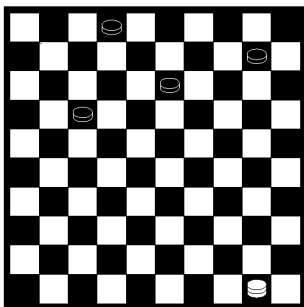


Toets 2.2

Geef met een pijltje aan welke zet je met je dam doet!

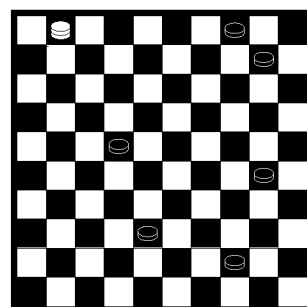
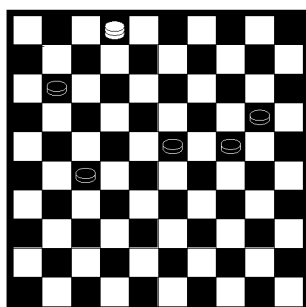
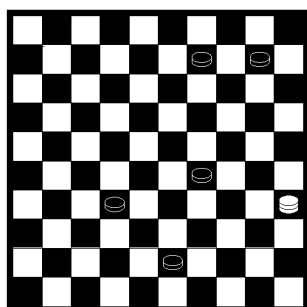
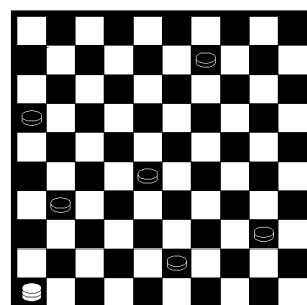
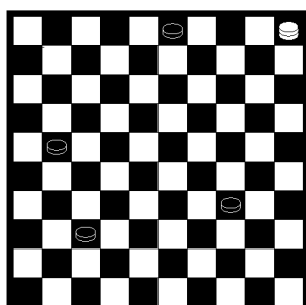
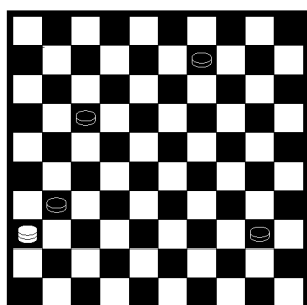
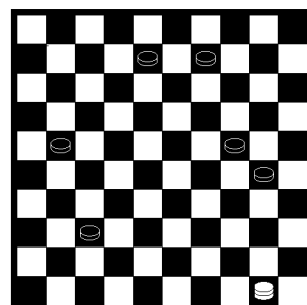
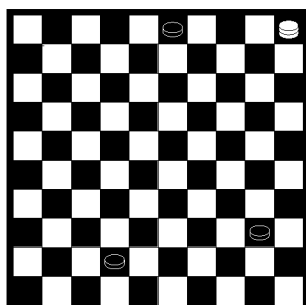
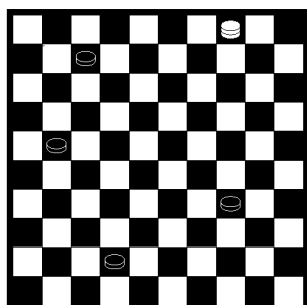
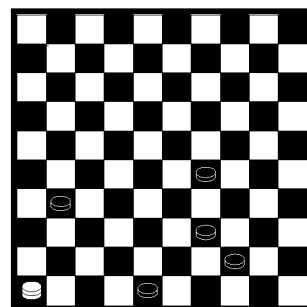
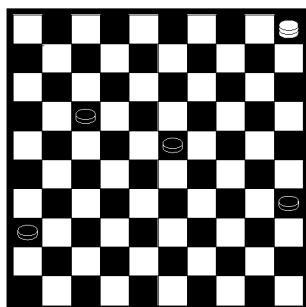
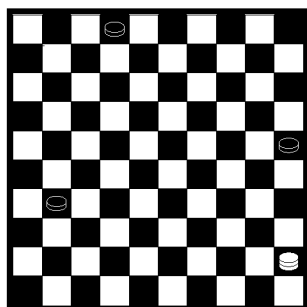


Schrijf onder het diagram hoeveel schijven de dam slaat? Je moet zoveel slaan als je kunt!



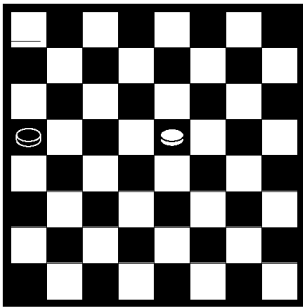
2.3 Extra opgaven

Geef met pijltjes aan hoe wit moet slaan. Je kunt steeds alle zwarte schijven slaan!

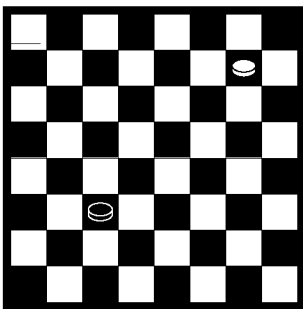


2.4 Dammen op het kleine bord

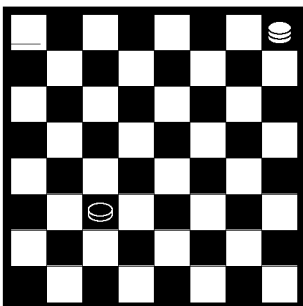
Heb je al een partijtje gespeeld? En hoe ging het? Heb je al eens een dam gehaald?



Lieuwe had wit tegen Fokke. Wit wil natuurlijk een dam halen, maar waar kan hij dat het beste doen? Lieuwe probeerde vooruit te denken. Hij dacht diep na en zag de oplossing. Lieuwe speelde zijn schijf steeds naar rechts! 2 Zetten later stond het zo:



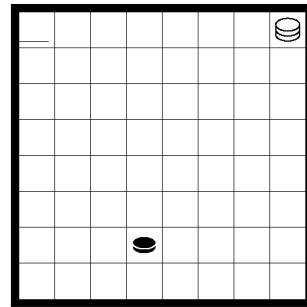
Lieuwe haalde dam op de lange lijn!



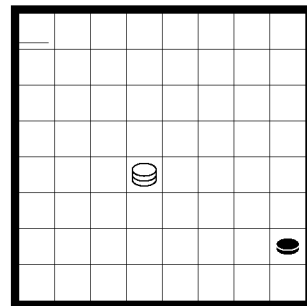
Wit voorkomt dat zwart ook in de hoek dam kan halen. Want als zwart naar (voor de kijker) links gaat, wordt zijn schijf geslagen! Fokke ging daarom met zijn schijf naar rechts.

Zie volgende diagram

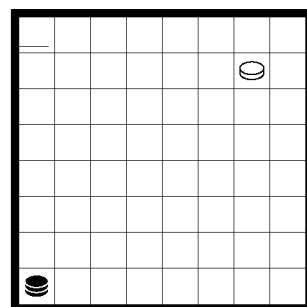
“Als ik mijn dam nou daar neerzet,” denkt Lieuwe, “dan kan zwart wel een dam halen, maar ik sla die dam er altijd af met mijn dam!”



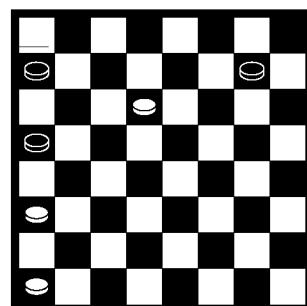
☺ Geef met een pijl aan welke zet Lieuwe doet!



☺ Zet een pijl bij de winnende zet voor wit.



☺ Hoe wint wit hier? (Zet een pijltje!)



☺ En wat is hier de winnende zet?

Geschiedenis

In de negentiende eeuw (1800 – 1900) werd in Fryslân alleen maar Fries gedamd. Het Hollandse spel werd helemaal niet gespeeld. De Friese dammers hadden het gewoon over dammen, er was immers maar één manier van dammen en dat was Oer Alles, zoals Fries dammen ook wel genoemd wordt. Pas na 1900 deed het Hollandse damspel zijn intrede in Fryslân en sommigen stapten over op dit spel met eenvoudiger regels. In het Noord-Westen van Fryslân bleef men Fries dammen en dat is gelukkig altijd zo gebleven. In de negentiende eeuw werden vaak wedstrijden uitgeschreven

door kasteleins. Je kon daarmee vaak prijzen winnen zoals een zilveren tabaksdoos. Hiele Walinga schreef een mooi boek over de geschiedenis van het Fries spel. Dit in het Fries geschreven boek heet Oer Alles. Fries dammen stond vroeger buiten Fryslân bekend als Molkwerums dammen. Molkwerum is een heel apart dorp met een eigen dialect en een heel eigen kledingstijl. De huizen staan er ook schots en scheef door elkaar. Voor buitenstaanders leek het Friese damspel ook heel verwarrend met dat slaan in alle richtingen. Vandaar dat ze bij Fries dammen aan Molkwerum moesten denken.



Leden van de damclub Oude Leije 2 februari 1938

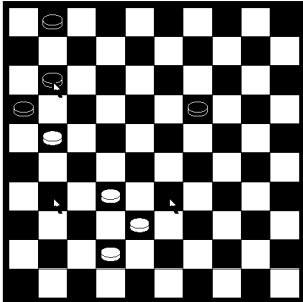


Tienvoudig kampioen Dirk H. de Vries, voorzitter S. van der Weij, twaalfvoudig kampioen Augustinus van der Goot, wedstrijdleader S. Fennema en Willem Bakker in 1976

Les 3 Meerslag gaat voor!

We hebben 2 belangrijke regels geleerd: Slaan is verplicht en wie aan de overkant komt krijgt een dam.

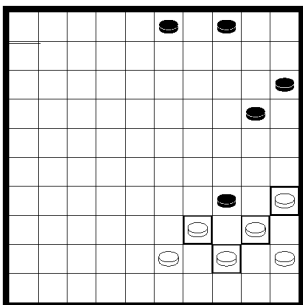
Soms kun je op verschillende manieren slaan. In dat geval moet je de meeste schijven nemen. Want meerslag gaat voor!



Zwart is aan zet en hij kan op twee manieren slaan. Met zijn meest linkse schijf kan zwart 1 schijf slaan (schuin). Zwart kan met de schijf ernaast echter 2 schijven (recht, recht) slaan. Meerslag gaat voor: Zwart moet er twee slaan.

Nadat zwart er twee geslagen heeft, kan wit er ook 2 slaan.

😊 Kleur het veld waar wit uitkomt na de slag.



Als je slaan moet, kijk dan altijd goed met welke schijven je allemaal kunt slaan. Kijk naar de 8 velden rondom de schijf die geslagen kan worden. Vanaf die velden kan de schijf geslagen worden. In het diagram heeft wit vier schijven die rondom de zwarte schijf liggen. Wit kan dus op 4 verschillende manieren slaan. Je gaat ze gewoon één voor één bij langs. We gaan van links naar rechts (schijf 1 is dus de meest linkse schijf):

😊 Vul in:

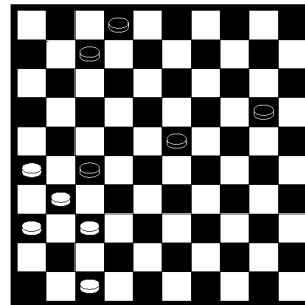
Schijf 1 kan er slaan

Schijf 2 kan er slaan

Schijf 3 kan er slaan

Schijf 4 kan er slaan

😊 Teken met pijltjes de juiste slag.



We kijken eerst weer goed met welke schijven we kunnen slaan. Dat zijn er hier 3.

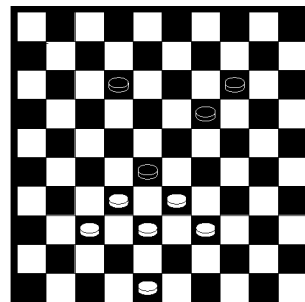
😊 Vul in: (1 t/m 3 van links naar rechts)

Schijf 1 kan er slaan

Schijf 2 kan er slaan

Schijf 3 kan er slaan

😊 Teken met een pijltje de juiste slag

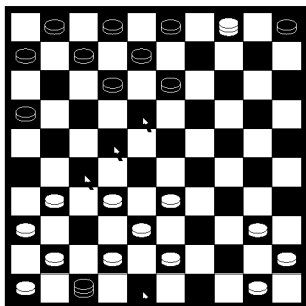


😊 Omcirkel de schijven waarmee je kunt slaan en zet pijltjes bij de juiste slag!

Als je kunt kiezen tussen een schijf en een dam slaan, geldt:

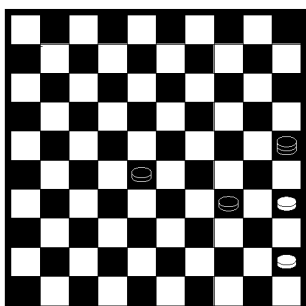
Een dam is meer waard dan een schijf!

Les 3 Meerslag gaat voor!



Eerst eens goed kijken wat wit kan slaan. Hij kan met zijn dam 1 schijf slaan en dan kiezen waar hij stopt. Maar met zijn schijf linksonder kan wit een dam slaan. Een dam is meer waard dan een schijf. Wit moet dus de dam slaan (meerslag).

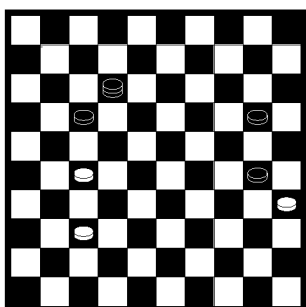
Er geldt: Een dam is meer waard dan 1 schijf, maar minder waard dan 2 schijven.



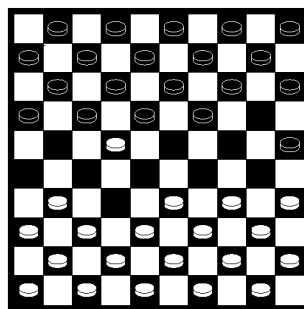
Wit kan met dezelfde schijf de zwarte dam slaan, maar kan ook 2 schijven slaan. Een dam is minder dan 2 schijven. Wit moet dus de 2 schijven slaan.

Nadat wit de twee schijven heeft geslagen, kan de zwarte dam de witte schijf slaan.

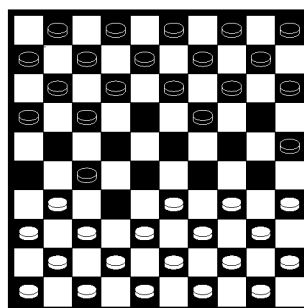
😊 Kleur het veld waar de zwarte dam komt.



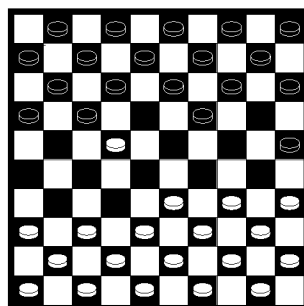
😊 Geef met pijltjes aan hoe wit moet slaan.



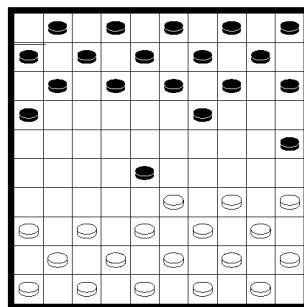
Wit heeft net een schijf voor de zwarte troepen geworpen. Zwart kan op drie manieren slaan. Zwart kan op 2 manieren 1 schijf schuin slaan en op 1 manier 1 schijf recht slaan. Er is geen meerslag. Zwart mag dus kiezen! We doen er even één voor zwart.



Zwart heeft geslagen en wit kan nu maar op 1 manier slaan.



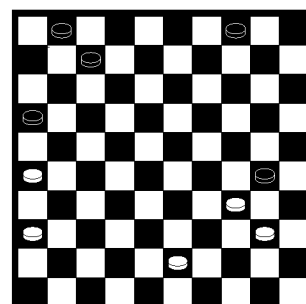
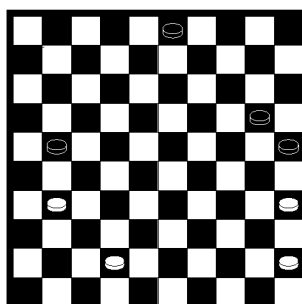
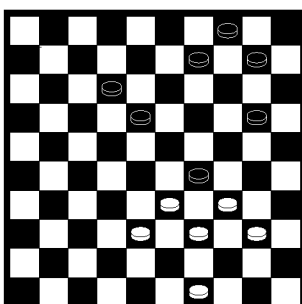
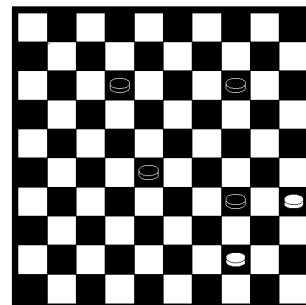
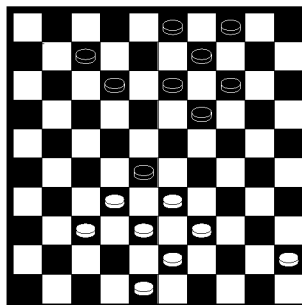
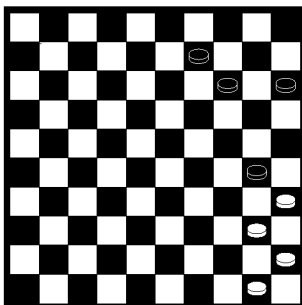
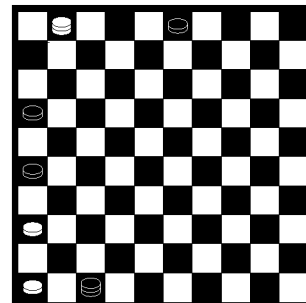
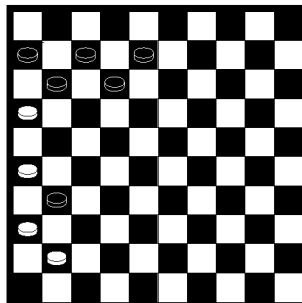
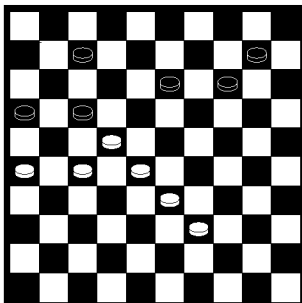
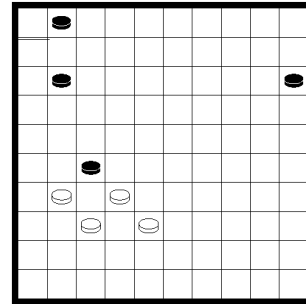
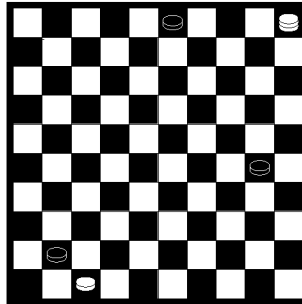
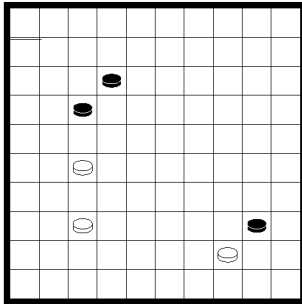
Zwart kan nu op 2 manieren 1 schijf slaan. Schuin en recht. We slaan schuin.



😊 Geef met pijltjes aan hoe wit nu moet slaan.

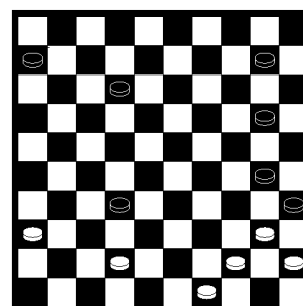
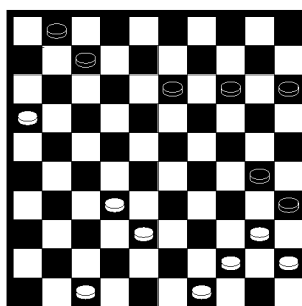
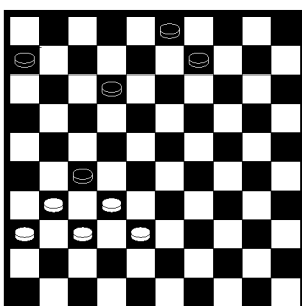
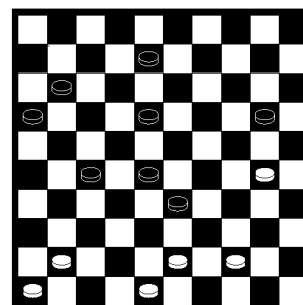
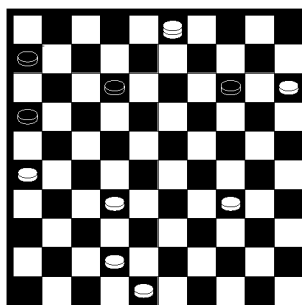
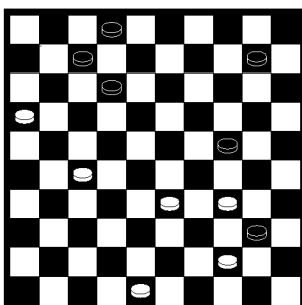
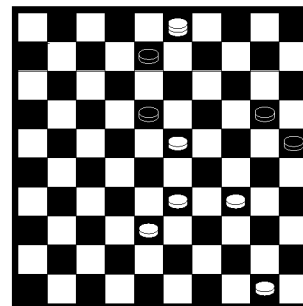
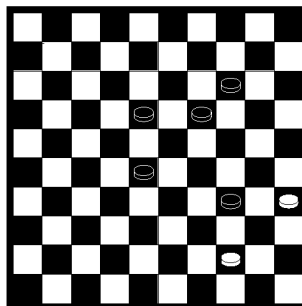
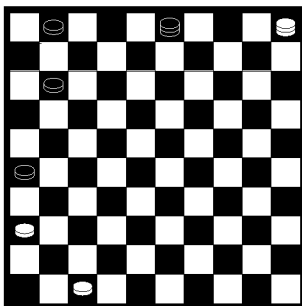
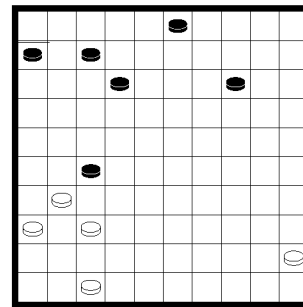
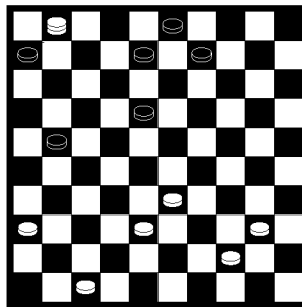
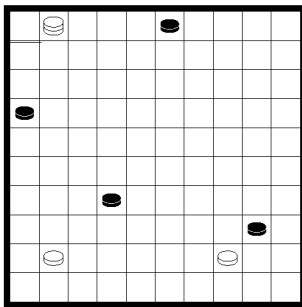
Toets 3.1

Geef met pijltjes aan hoe wit moet slaan.



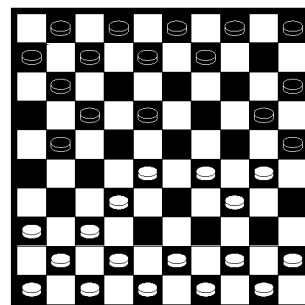
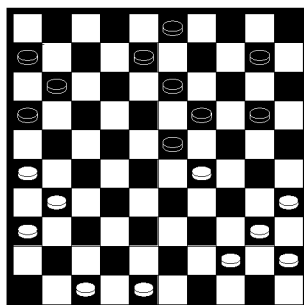
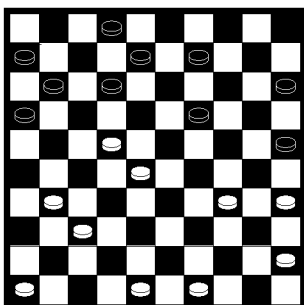
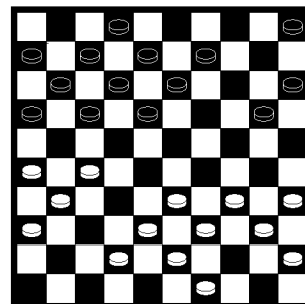
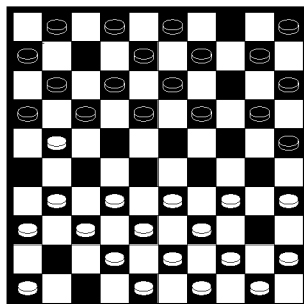
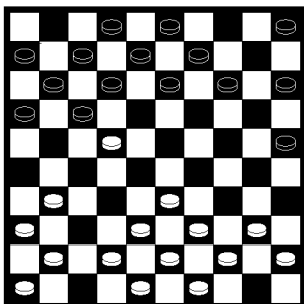
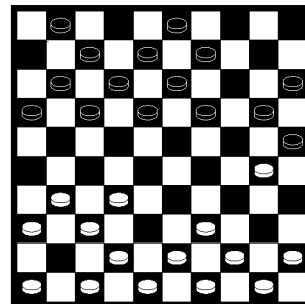
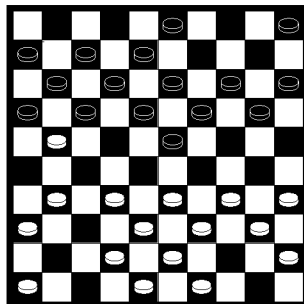
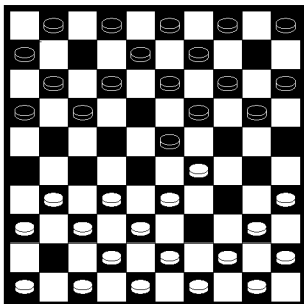
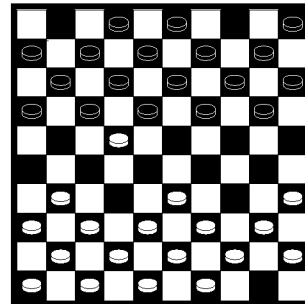
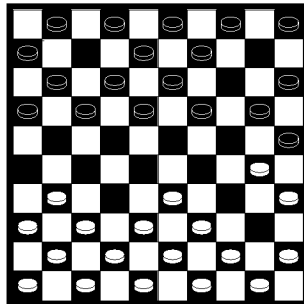
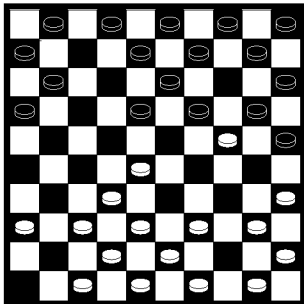
Toets 3.2

Geef met pijltjes aan hoe wit moet slaan.



3.3 Extra opgaven

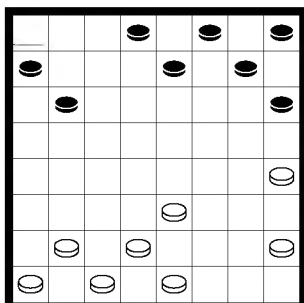
Geef met pijltjes aan hoe **zwart** moet slaan.



3.4 Dammen op het kleine bord

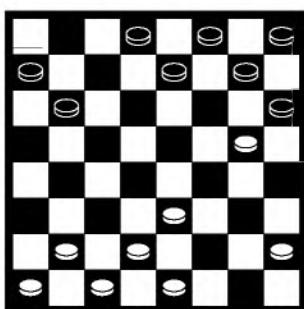
De meerslagregels gelden natuurlijk ook op het kleine bord!

Kijk eens mee wat Jelle laatst voor staaltje liet zien tegen Lieuwe.

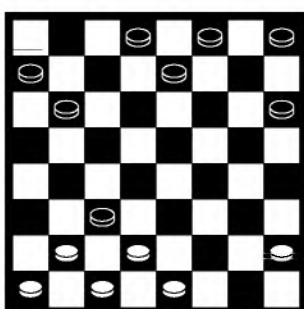


“Als ik mijn rechter schijf opspeel kan zwart op 2 manieren slaan. Schuin kan hij 1 slaan, maar recht en dan schuin zijn er 2. Daarna kan ik er twee naar dam slaan!”

Jelle speelt zijn opvallende zet zelfverzekerd.

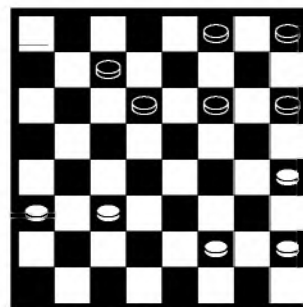


Lieuwe kijkt goed en ziet dat hij 2 schijven moet slaan.

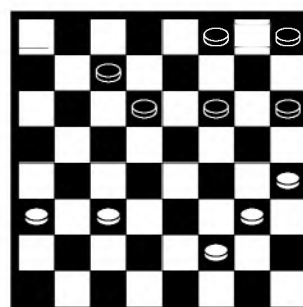


Jelle heeft precies de stand die hij hebben wil. Zie jij hoe hij nu naar dam slaat?

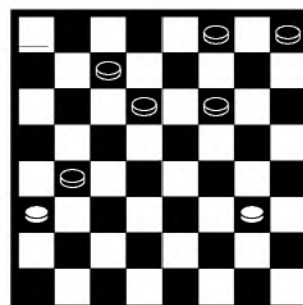
☺ Teken pijltjes bij de witte slag.



Hakim had met wit deze stand op het bord tegen Fokke. Hakim bedacht een heel slimme zet.



Fokke moert slaan. Maar hoe? Hij kan er 2 slaan, maar als Fokke goed kijkt ziet hij ook een drieslag. Meerslag gaat voor, Fokke slaat er 3.



Hakim kan op 2 manieren 3 schijven slaan. Hij mag dus kiezen.

☹ Wat is de slimste slag? Zet daar pijltjes bij.



Alquerque

Het damspel stamt af van een heel oud spel: alquerque. (Spreek uit: alkerke)
Alquerque is een spel dat in de Middeleeuwen door de Moren is meegenomen uit de Arabische wereld naar Spanje.



Hier zien we een versierd alquerque-bord. Er wordt gespeeld op een lijnenstelsel van 5 bij 5. De schijven mogen via de lijnen naar een aangrenzend punt geschoven worden. Je ziet dat er zowel rechte als schuine lijnen zijn. In het spel kun je zowel recht als schuin slaan. Dat lijkt dus op Fries dammen. Bij alquerque was slaan nog niet verplicht. Later kwam men er achter dat het spel veel leuker wordt als slaan verplicht is.

In het begin van het spel is er maar 1 punt op het bord leeg. De speelvrijheid in het begin van het spel is dus niet groot.

In Spanje kwam men rond 1600 op het idee om het spel over te zetten op een bord met velden. Dit werd het Spaanse dambord, met 32

donkere en 32 lichte velden. Men speelde alleen op de donkere velden. Zo ontstond het Spaanse damspel. In dit spel mag je niet achteruit slaan. Rond 1700 is het damspel in Nederland overgezet op een bord van 100 ruiten, 50 donkere en 50 lichte velden. Op die borden ging men ook Fries dammen.

Misschien is het wel zo dat de grote borden zijn uitgevonden om op Fries te dammen. Het internationale spel op 100 ruiten voerde de achterwaartse slag in. Fries dammen voerde ook de rechte slagen in.

Van alquerque stammen nog 2 andere denkspelen af. Het molenspel en boter-kaas-en-eieren zijn variaties op alquerque. Het molenspel stond ook vaak op de achterkant van oude damborden. Het oudste dambord bevindt zich in het museum van Hoorn en stamt uit 1698. Op de achterkant van dit bord staat het molenspel afgebeeld.



Spelers van het molenspel zoals afgebeeld in het Boek der Koninklijke Spelen van koning Alfonso de Tiende. Onder alquerque-spelers en hun raadgevers uit hetzelfde boek.

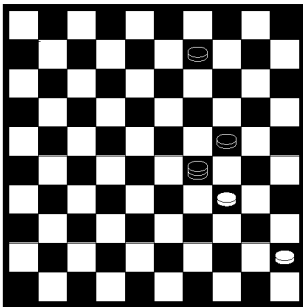


Les 3 Meerslag gaat voor!

Les 4 Damslag

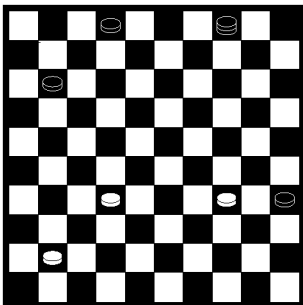
We hebben geleerd dat meerslag voor gaat.
We hebben ook geleerd dat een dam meer waard is dan een schijf. Als je op verschillende manieren evenveel schijven kan slaan, dan mag je kiezen hoe je slaat.
Maar als je in zo'n geval kunt kiezen tussen slaan met de dam en slaan met een schijf moet je met de dam slaan!

Als er geen meerslag is, gaat damslag voor!



Zwart is aan zet en kan slaan met zijn schijf (recht) of met zijn dam.
Er is geen meerslag, dus gaat damslag voor!

☺ Nadat zwart met zijn dam geslagen heeft, kan wit terugslaan. Kleur het veld waar wit heenslaat.



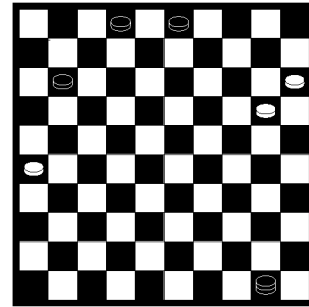
Zwart is weer aan zet. Kijk goed hoe hij kan slaan.

☺ Vul in:
De zwarte dam kan slaan.

De zwarte schijf kan slaan.

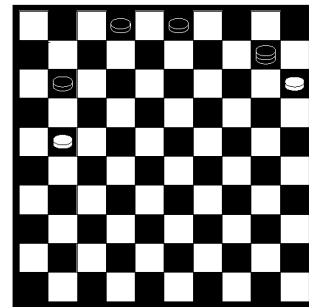
Zwart moet slaan.

☺ Nadat zwart geslagen heeft, kan wit terugslaan. Kleur het veld waar wit uitkomt.

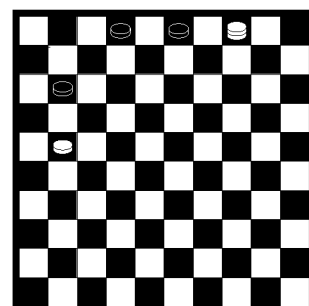


In deze stand is wit aan zet. De zwarte dam staat op slag. Wit maakt daar handig gebruik van door zijn linker schijf op te spelen. De witte schijf plakt als het ware aan de zwarte omliggende schijf aan. De schijf mag hem niet slaan, want damslag gaat hier voor (er is geen meerslag). Zo'n zet waarbij je er tegenaan plakt maar niet geslagen kan worden heet een **plakker**.

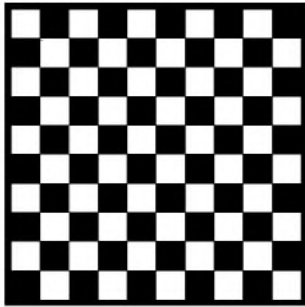
Nadat de zwarte dam geslagen heeft staat het zo:



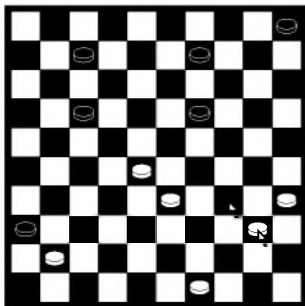
Wit kan nu met zijn linker schijf 1 zwarte schijf naar dam slaan. Maar hij kan ook een zwarte dam slaan met zijn rechter schijf. De dam is meer waard (meerslag), dus wit moet de dam slaan en haalt zelf dam!



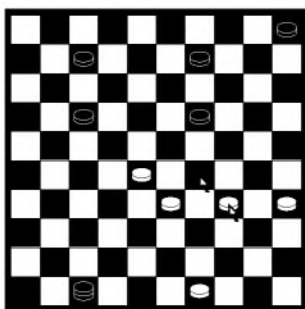
Nu kan zwart op 2 manieren slaan. Maar ook hij moet de dam slaan (meerslag!). Daarna kan wit 2 zwarte schijven slaan en haalt dam.



☺ Teken de stand die overblijft in het lege diagram!

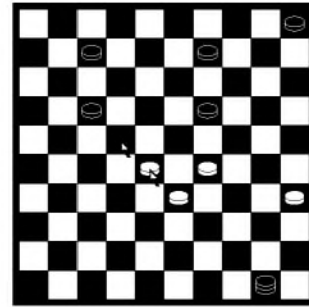


Dit is een stand die bedacht is door Hiele Walinga. Zo'n bedachte stand noemt men een probleem. Hiele Walinga heeft enkele boeken geschreven over Fries dammen en al zijn kinderen en kleinkinderen zitten ook op de damclub. Dit probleem van Walinga laat enkele slagregels nog eens zien. In een probleem wint wit altijd op een leuke manier, vaak door eerst veel schijven weg te geven. De eerste zet staat aangegeven met een pijltje. Na die zet slaat zwart naar dam en is de stand zo:

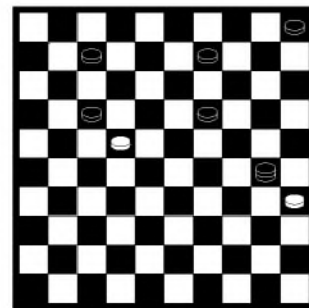


Wit gaat met dezelfde schijf verder. Hoe moet zwart nu slaan? Hij kan er 1 slaan met een schijf, maar ook 1 met zijn dam. Geen meerslag, dus damslag gaat voor!

Diagram



Kijk welke zet wit nu doet. Na deze zet moet zwart slaan. Met zijn schijf kan zwart er op 2 manieren 2 slaan. Maar met zijn dam kan zwart er ook 2 slaan. Er is geen meerslag en de damslag gaat dus voor!



Wit kan op 2 manieren slaan. Hoeveel stukken slaat wit?

☺ Vul in:

Wit slaat

Daarna moet zwart slaan.

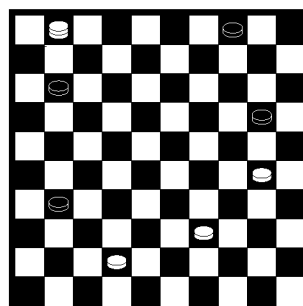
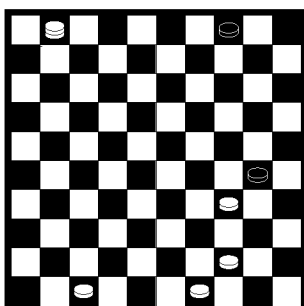
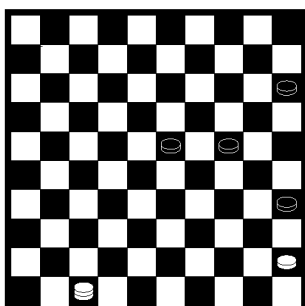
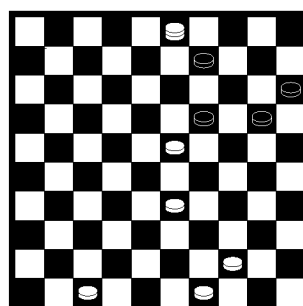
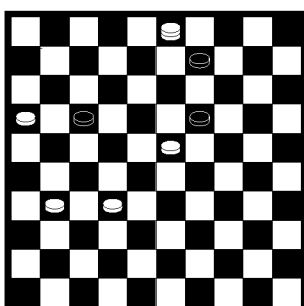
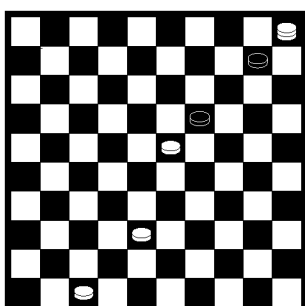
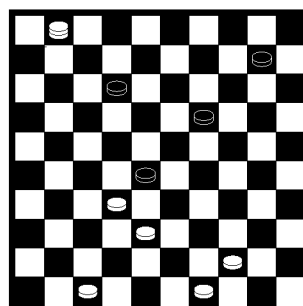
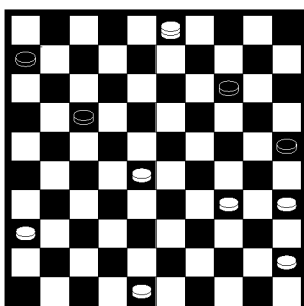
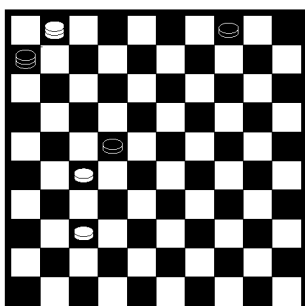
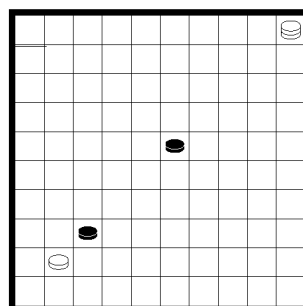
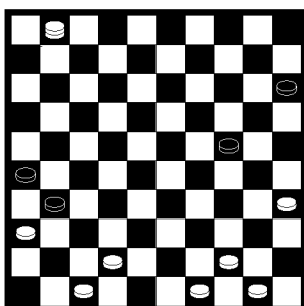
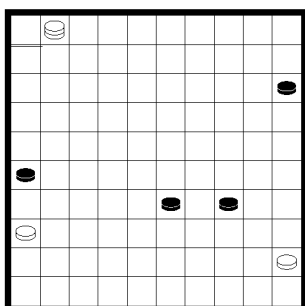
Tenslotte slaat wit

Er staat nu alleen nog een op het bord.



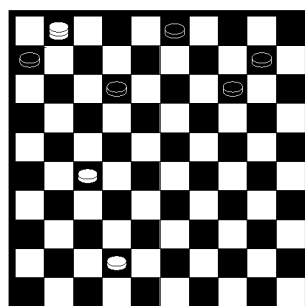
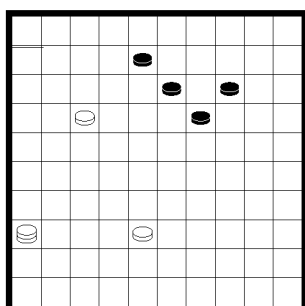
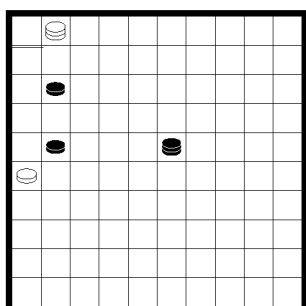
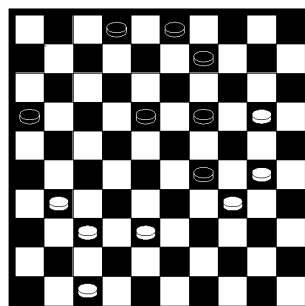
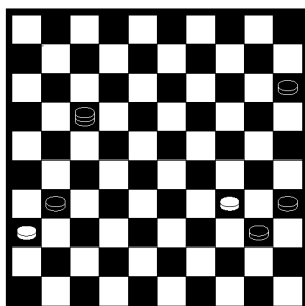
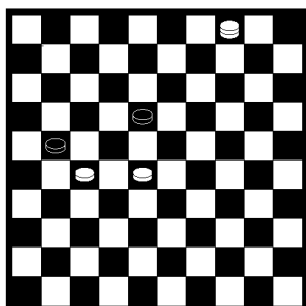
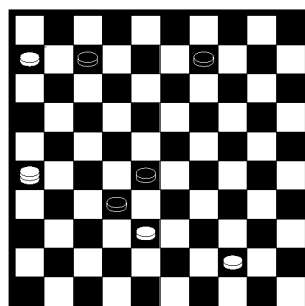
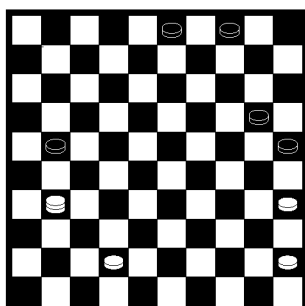
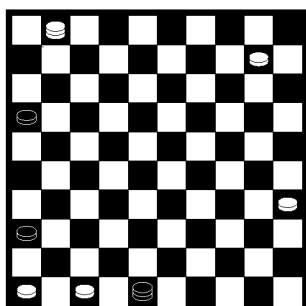
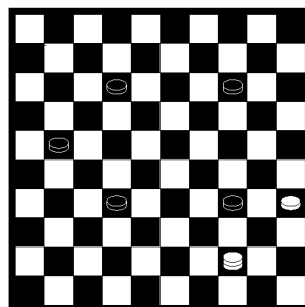
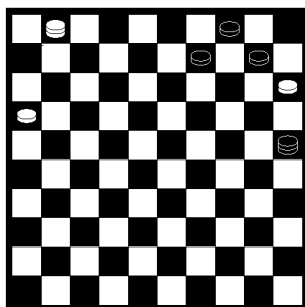
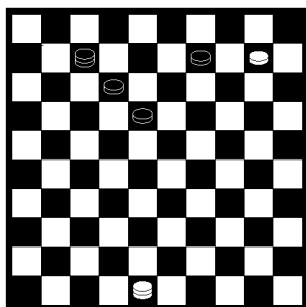
Toets 4.1 Als er geen meerslag is dan gaat damslag voor!

Geef met pijltjes aan hoe wit slaan moet.

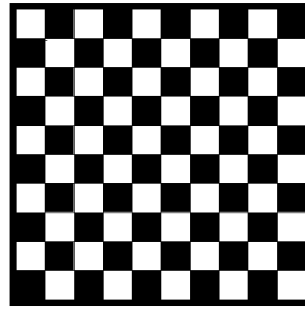
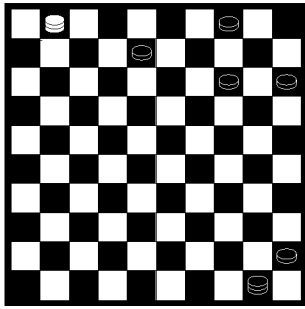


Toets 4.2 Meerslag en damsleg

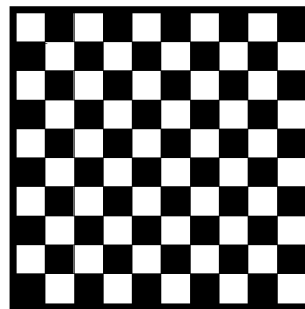
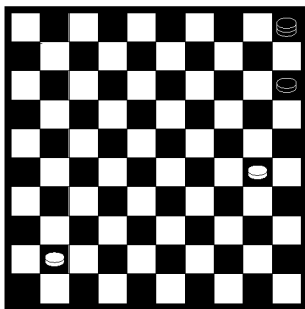
Is er meerslag? Is er een damsleg? Geef met pijltjes aan hoe wit moet slaan!



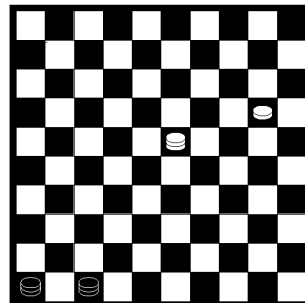
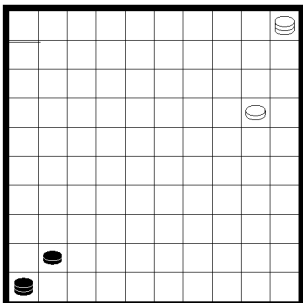
4.3 Extra opgaven Motieven



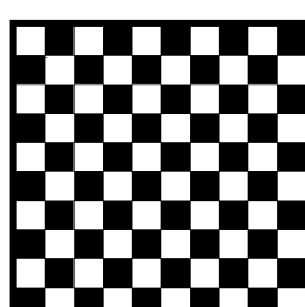
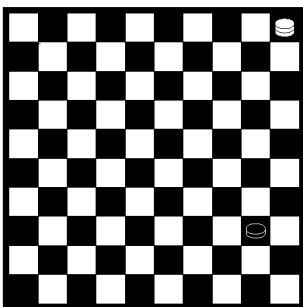
Wit kan op verschillende manieren 4 schijven slaan met zijn dam. Wat is de winnende slag? Teken de stand die overblijft na die slag in het rechter diagram.



Wit kan plakken omdat damslag voor gaat. Er blijft dan een motiefstand over. Een motief is een grappige eindstand. Dit motief heet het lange-lijn-motief (Fries: lange-streek-motyf).



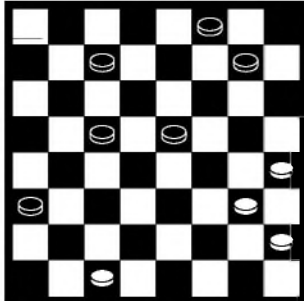
Zwart heeft bijna twee dammen Toch kan wit deze stand winnen. We hebben de eerste zet voor wit voorgedaan. Zwart schuift naar dam (de enige zet) en dan ontstaat het rechter diagram. Wit gaat nu winnen door zijn schijf te laten slaan en dan met zijn dam terug te slaan naar de hoek van de lange lijn. Geef met pijltjes de goede zet voor wit aan en kleur het veld waar hij uitkomt.



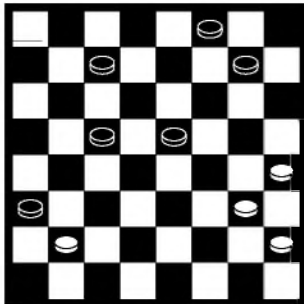
Wit kan de zwarte schijf nog net op tijd tegenhouden met zijn dam. Teken rechts de slotstand.

4.4 Dammen op het kleine bord

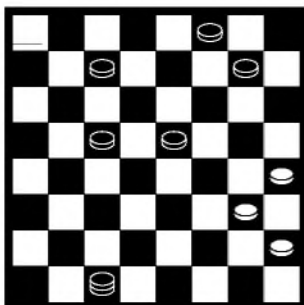
Damslag gaat voor als er geen meerslag is. Die regel zorgt ervoor dat je soms verrassend een dam weg kunt geven om zelf te winnen.



Brechtje is 2 schijven achter gekomen tegen Lieuwe. Maar plots ziet zijn een manier om de achterstand volledig weg te werken!



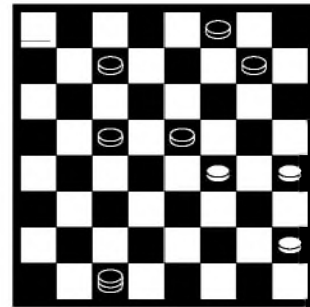
“Lekker snugger, Brechtje,” zegt Lieuwe pesterig en hij slaat lachend naar dam.



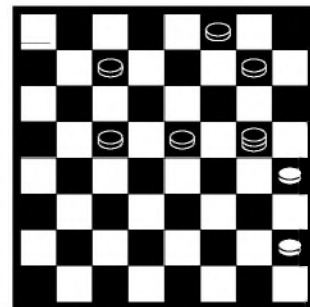
Lieuwe kijkt trots om zich heen. Dit kan niet meer mis. De overwinning gloort. Maar Brechtje gaat onverstoord verder met haar plannetje.

Zie diagram

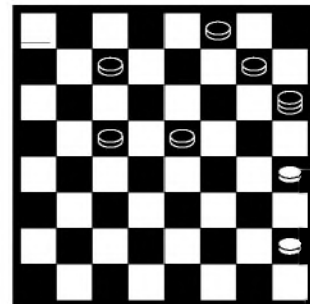
Brechtje zet een schijf naar voren, waarna zwart op allerlei manieren kan slaan.



Zwart na met de schijf 1 zwarte slaan, maar ook met de dam kan hij op 2 manieren een schijf slaan. Damslag gaat voor.



☺ Stel zwart slaat zo als in het diagram. Geef met pijltjes aan hoe wit nu slaat.



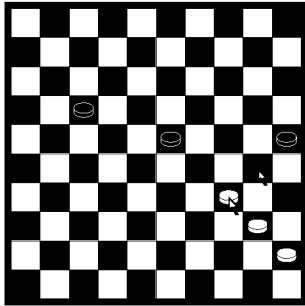
☺ Stel zwart slaat zoals in dit diagram. Geef met pijltjes aan hoe wit nu slaat.



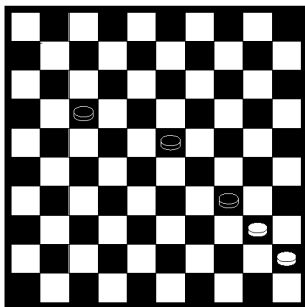


Les 5 Combineren

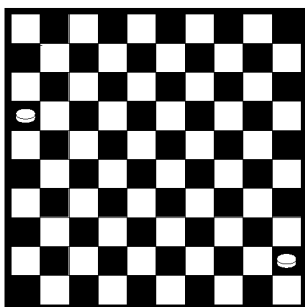
Een beroemd woord uit het damspel is **combinatie**. Bij een combinatie geef je een of meerdere schijven weg! Je geeft schijven weg om er meer terug te slaan of om naar dam te kunnen slaan.



Jildou speelt met wit tegen Hester. Jildou denkt na. "Als ik nou mijn bovenste schijf naar rechts speel," denkt Jildou, "dan moet zwart slaan." In haar hoofd ziet Jildou het volgende plaatje:



Jildou ziet dat ze er 3 kan slaan.

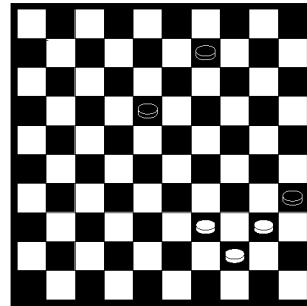


En nadat wit er 3 slaat, staat het zo. Jildou controleert het nog eens goed en speelt dan de zet! Even later geeft Hester het op: "Gefeliciteerd."

Bij een combinatie moet je altijd één of meerdere schijven weggeven!

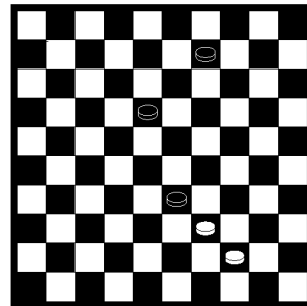
Een ander woord voor combinatie is slagzet of zetje. Een combinatie uithalen heet

combineren, een slagzet uitvoeren of een zetje uithalen.



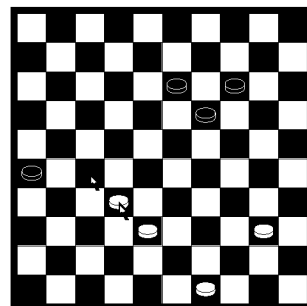
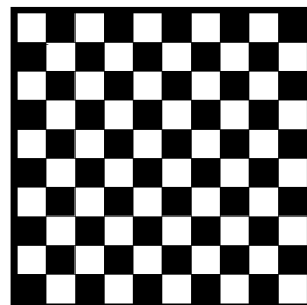
Jildou heeft de smaak te pakken en speelt tegen Lieuwe nog een potje. Hier ziet Jildou weer een combinatie!

"Als ik nou mijn rechter schijf opspeel, dan moet zwart die schijf recht slaan." Jildou ziet het volgende plaatje voor zich.



"En dan kan ik alle zwarte schijven slaan!"

😊 Teken zelf het laatste plaatje na de drieslag van wit in het lege diagram.



Lieuwe was onder de indruk. Zo wil hij zelf ook wel eens winnen met zo'n combi-dinges. Lieuwe speelt met wit tegen Hester (zie het diagram op de vorige bladzijde).

"Bingo!" denkt Lieuwe. Ik speel die schijf naar links, zwart slaat overdwers, en ik mep alle schijven van het bord! "

Wit speelt snel zijn bovenste schijf naar links en tikt op het veld waar hij verwacht dat de zwarte schijf komt: "Slaan, Hester!"

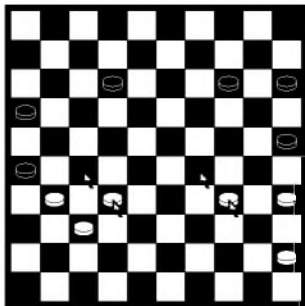
"Even goed kijken", zegt Hester. Ze denkt goed na en ziet dan dat ze niet 1 kan slaan, maar

☺ Hoeveel schijven kan Hester slaan?

.....

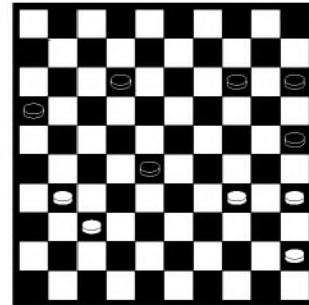
Dat kan zomaar gebeuren met Fries dammen. Je denkt iets slims te doen en geeft per ongeluk een heleboel schijven weg!

Kijk voordat je een combinatie uithaalt goed of het wel klopt!

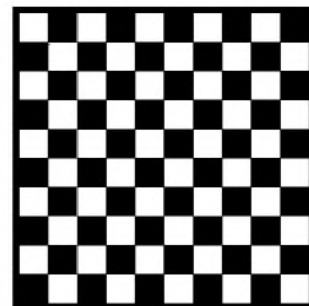
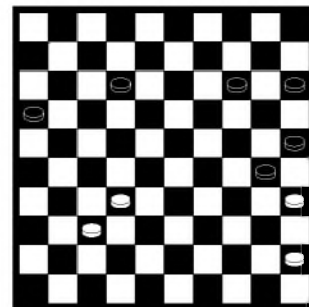


Vaak moet je meer dan 1 schijf weggeven om te kunnen combineren. Wit geeft twee keer een schijf weg. Hij brengt de zwarte schijf links helemaal naar rechts om zelf naar dam te kunnen slaan.

Nadat wit zijn eerste schijf heeft weggeven staat het als in het volgende diagram.



In het diagram erna de situatie nadat wit zijn tweede schijf heeft weggegeven.



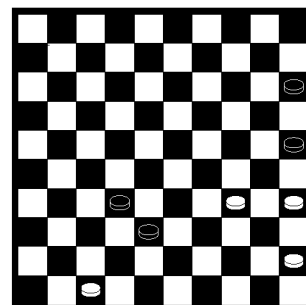
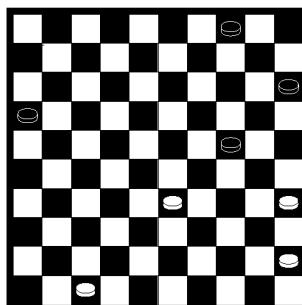
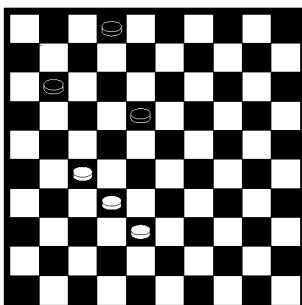
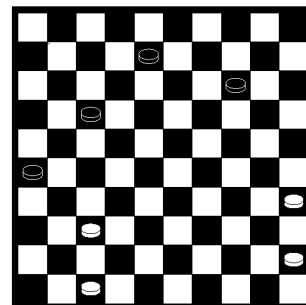
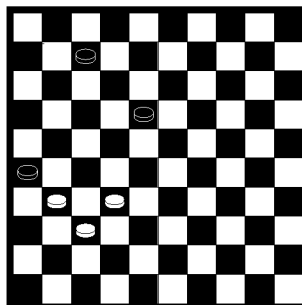
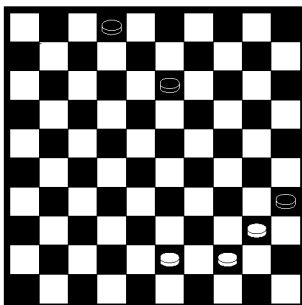
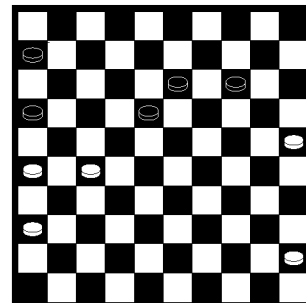
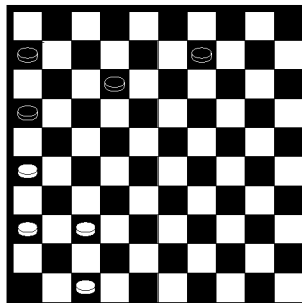
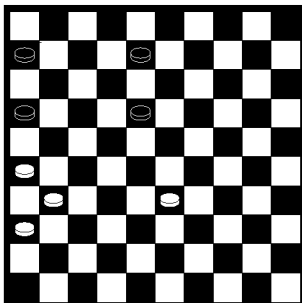
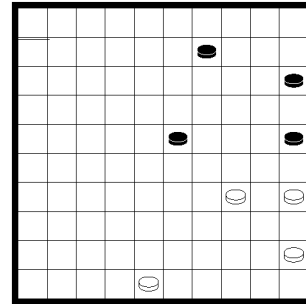
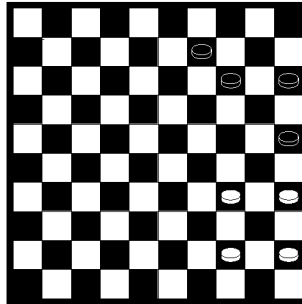
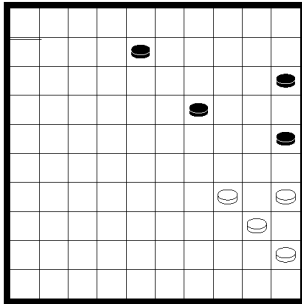
☺ Teken de stand na de combinatie in het lege diagram.



Toets 5.1 Combineren

Geef 1 schijf weg en sla er 3 of meer!

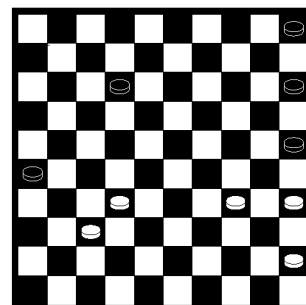
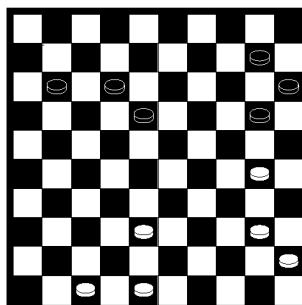
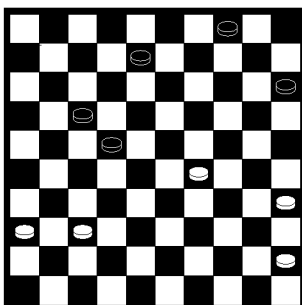
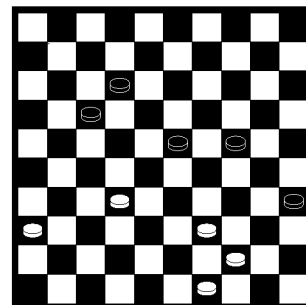
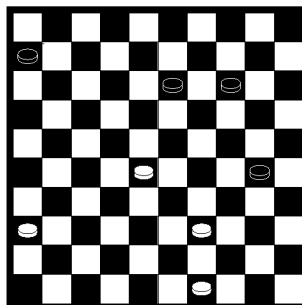
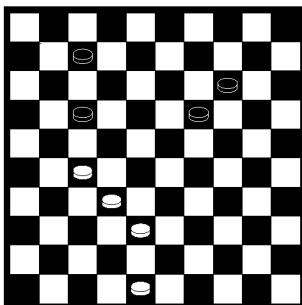
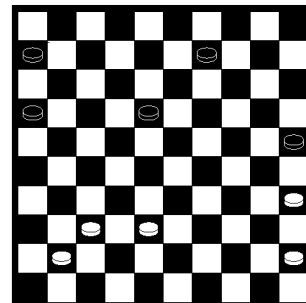
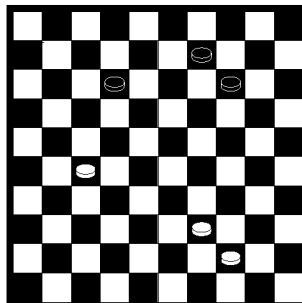
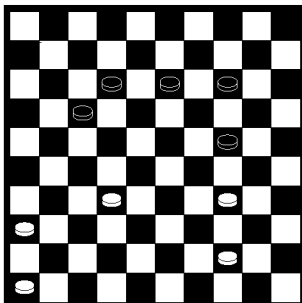
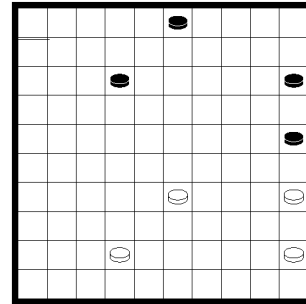
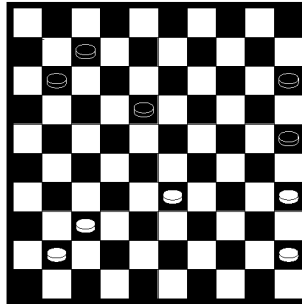
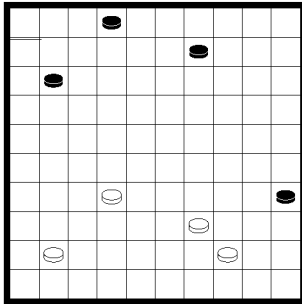
Geef met een pijltje aan welke zet je doet en zet een kruisje op het veld waar je uitkomt.



Toets 5.2 Combineren

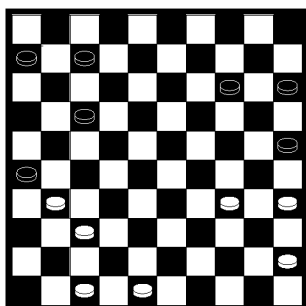
Geef 1 schijf of 2 schijven weg en sla er 3 of meer!

Geef met een pijltje aan welke zet je doet en zet een kruisje op het veld waar je uitkomt.

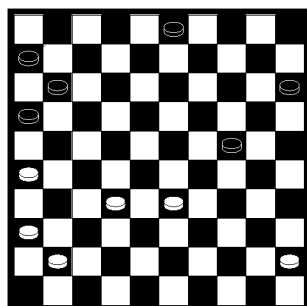


5.3 Extra opgaven

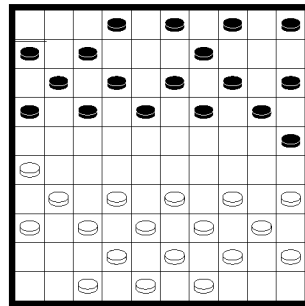
Zoek de combinatie. Teken de stand na de combinatie in het lege diagram (Van boven naar beneden).



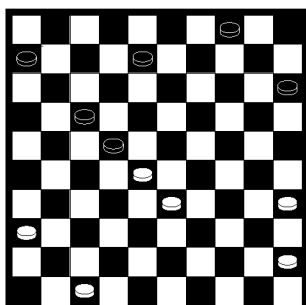
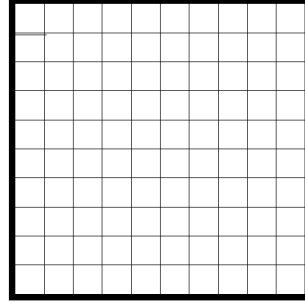
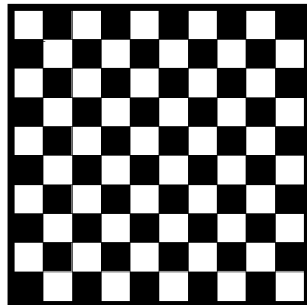
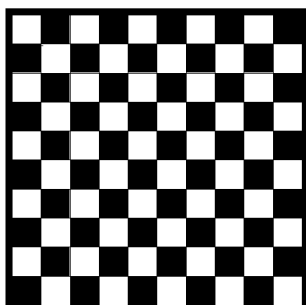
Wit geeft twee keer een schijf en slaat naar dam



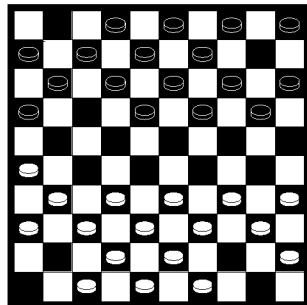
Twee schijven geven en twee naar dam slaan



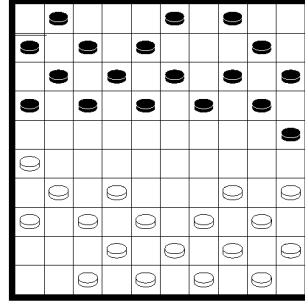
Wit geeft en slaat er doorheen



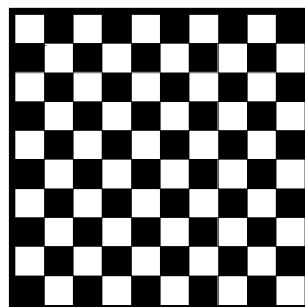
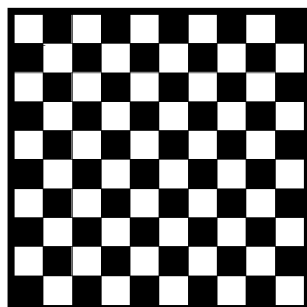
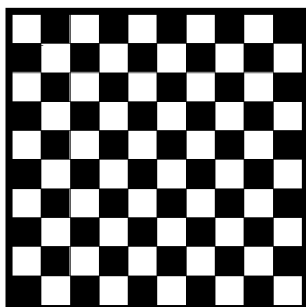
Twee keer een schijf geven en veel slaan



Twee om één naar dam

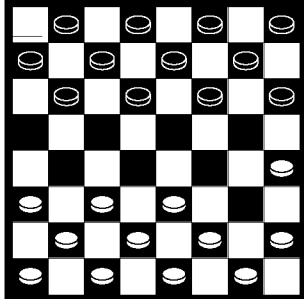


Wit kruipt in 'het gaatje'

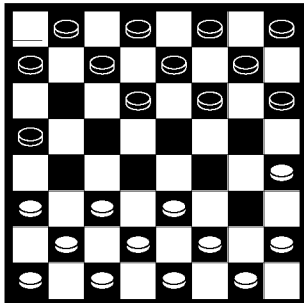


5.4 Dammen op het kleine bord

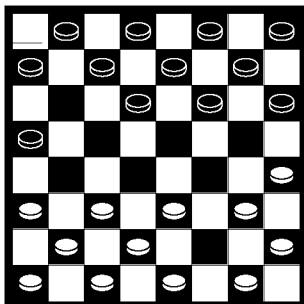
Jelle en Hakim spelen een match. Jelle speelt met wit en Hakim met zwart. "Kom maar op Jelle, ik ga je inmaken!" zegt Hakim.



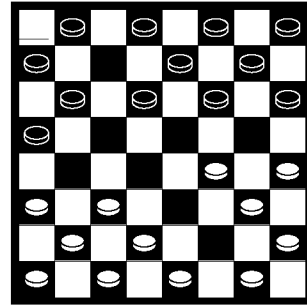
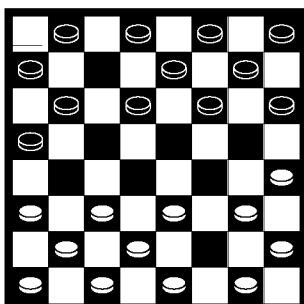
"Niks ervan!" zegt Jelle en hij doet zijn eerste zet.



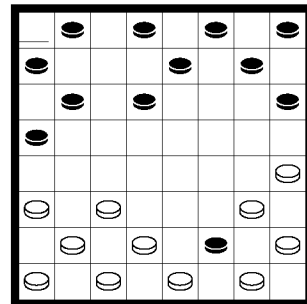
Jelle begint met een schijf naar de hoek te spelen. Hakim besluit hetzelfde te doen. Beide spelers hebben dezelfde stand. De stand is **symmetrisch**.



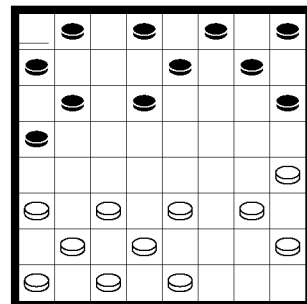
Hakim bouwt Jelle weer na.



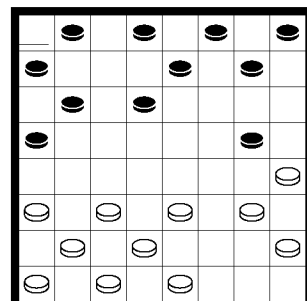
Jelle denkt een tijdje na voordat hij zet. Jelle denkt: "Ik ga een schijf laten slaan en dan sla ik zelf weer terug."



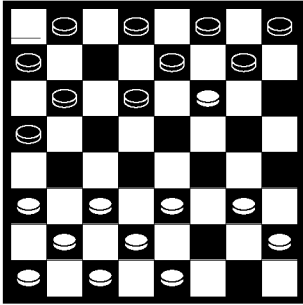
Zwart sloeg recht. Jelle heeft gezien dat hij nu zelf weer schuin terug kan slaan. Een ruil.



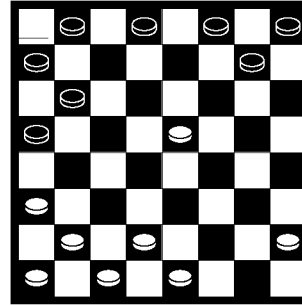
Hakim kijkt goed naar het bord en zegt: "Ik ga je pakken, Jelle, ik ga dam maken!" "Bluf!" antwoordt Jelle.



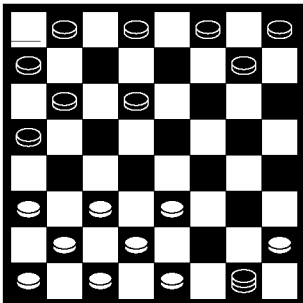
Hakim laat een schijf slaan! Jelle moet schuin slaan.



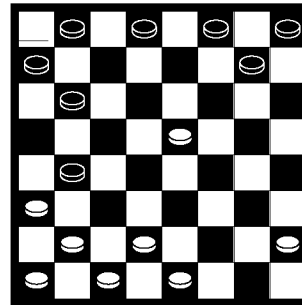
Jelle heeft geslagen en ziet de bui al hangen. Hakim kan er nu 2 slaan naar dam! Het was helaas geen bluf...



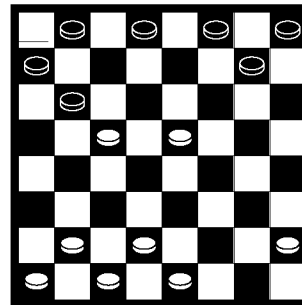
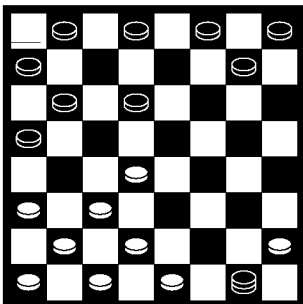
De stand is weer gelijk. Maar Hakim ziet alweer een truc!



Hakim heeft dam. Jelle kijkt even beteuterd. Dan klaart plots zijn gezicht op! Jelle heeft een goede zet gezien. "Haha, Hakim, ik ga je dam pakken jongen!" en hij schuift een schijf naar voren. De zwarte dam moet slaan.

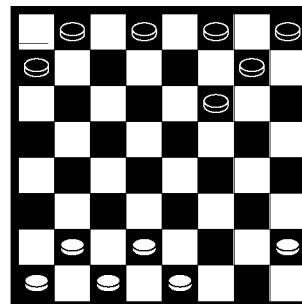
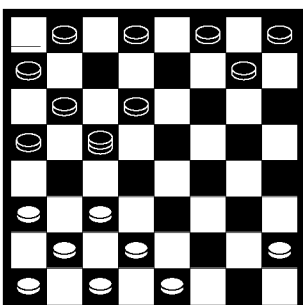


Hij geeft weer een schijf weg.



Maar Hakim slaat er 2 terug!

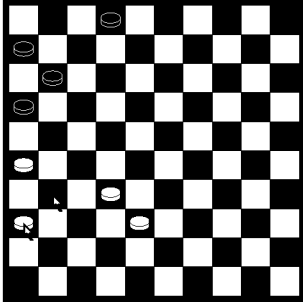
"Ik sla er lekker 2 terug," zegt Jelle.



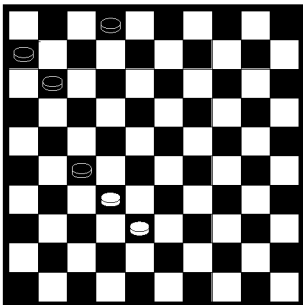
Na het slaan staat Hakim een schijf voor. Zwart heeft nog 7 schijven en wit 6. Hakim won uiteindelijk de partij. "1-0!" zei Hakim. Morgen spelen we weer een partij," zegt Jelle, "dan neem ik revanche!"

Les 6 Het haakje

We hebben het de vorige les gehad over combineren. Je moet altijd één of meerdere schijven weggeven bij een combinatie. Er is een combinatie die heel vaak voorkomt in het Friese spel. Deze slagzet heeft een speciale naam: het haakje (of de haakzet).

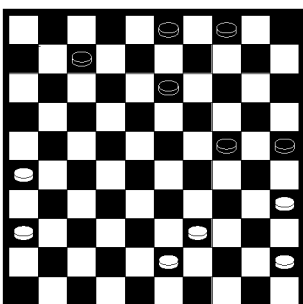


Wit speelt de onderste linker schijf op. Zwart moet nu 2 schijven slaan. In 1 slag een keer echt en schuin weer een stukje terug. De slagweg heeft de vorm van een haakje. Daarom noemt men dit slagprincipe een haakje of in het Fries heakje [spreek uit: jekje].



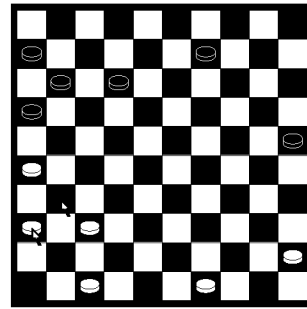
Na het haakje staat het zo. Wit kan naar dam slaan.

😊 Kleur het veld waar wit uitkomt.



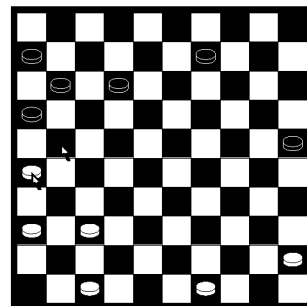
Wit kan met het haakje 2 schijven winnen.

😊 Zet een pijltje bij de goede zet en kleur het veld waar je uitkomt



Brechtje speelt met wit tegen Samira. Plotseling ziet Brechtje een haakje! Ze speelt haar onderste linker schijf op en wacht tot Samira de twee schijven slaat naar het omliggende veld. Brechtje verheugt zich al op een slag over 3 zwarte schijven en een dam in het verschiet. Samira slaat echter heel anders dan Brechtje had verwacht!

😊 Kleur het veld waar Samira na haar tweeslag uitkomt.

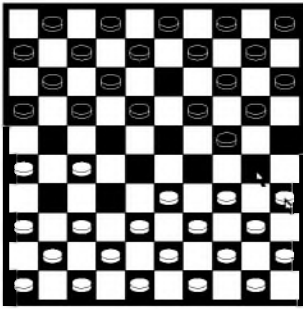


Stoffel heeft meegekeken met de partij. Hij weet dat hij zich niet met de partij bemoeien mag zolang er gespeeld wordt. Stoffel heeft echter de stand goed onthouden en zet hem na afloop nog eens op. Stoffel zegt tegen Brechtje: "Je had hier die moeten doen!" en wijst een zet aan met de bovenste linker schijf." Dan moet zwart schuin slaan en sla jij er 3!" Samira staat er ook bij en zegt: "Nee hoor, dan sla ik er ook 2!"

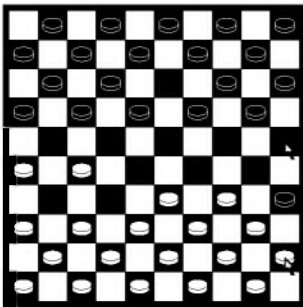
😊 Geef met pijltjes aan welke slag Samira bedoelt!

Harm Wiersma is een beroemde dammer uit Leeuwarden. Tegenwoordig woont hij in Goutum. Wiersma is zes keer wereldkampioen geweest in het internationale spel. Soms speelt Harm Wiersma wel eens een Friese partij. Marten Walinga is een sterke dammer in het Friese spel. Hij werd Fries kampioen in 2000. Marten speelde eens twee partijen tegen Harm op een groot dambord van gras. Er werd gespeeld met grote kunststof koeien in plaats

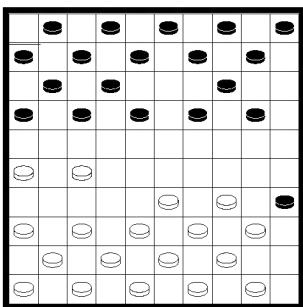
van met schijven. De koeien werden met takels verplaatst.



De partij is nog maar net begonnen en Marten Walinga liet al zien dat hij goed kan combineren. Kijk wat er gebeurt. Wit laat zijn rechter schijf slaan. Hij wil namelijk 2 schijven (de 2 omlijnde schijven) bij zwart uit de stand trekken om gaten te maken. Nadat zwart slaat is de stand zo:



Wit moet recht slaan en zwart slaat recht terug. Wit blijft aan zet. De stand na dit slaan is zo:



Nu kwam wit met een haakje! Nadat zwart er 2 slaat, kan wit er 5 slaan (en daarna zwart weer één)

☺ Geef met een pijltje aan welke zet Marten deed!

☺ Hoeveel schijven kon wit daarna slaan?

.....



Tussen Lollum en Kubaard werd een tweekamp dammen Fries Spel gehouden tussen oud-wereldkampioen gewoon dammen Harm Wiersma en Fries kampioen Fries Spel Marten Walinga. Het bord was 30 meter breed, de spelers stonden in hoogwerkers en de schijven waren vervangen door kunstkoeien: 20 Red Devil koeien en 20 blanco koeien. Vlak naast dit gebeuren liepen duizenden mensen op de Slachtedyk de Slachte-marathon.

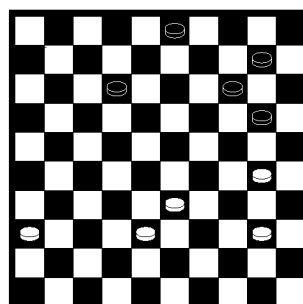
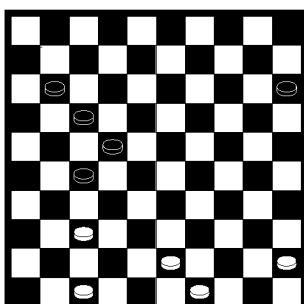
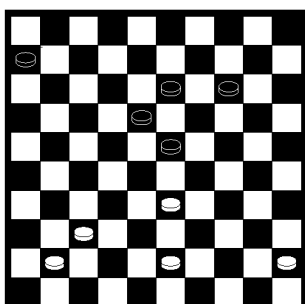
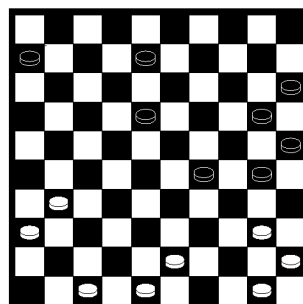
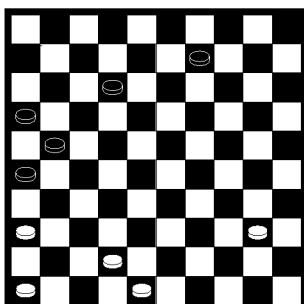
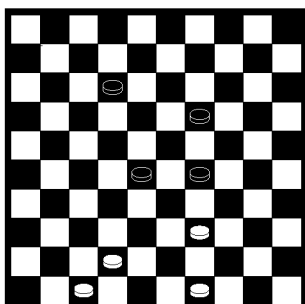
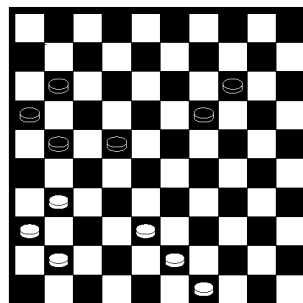
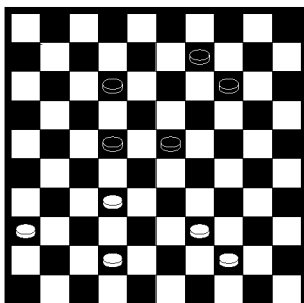
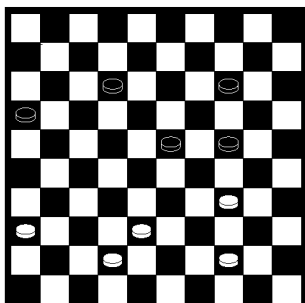
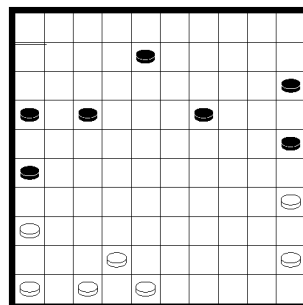
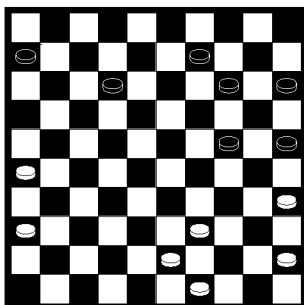
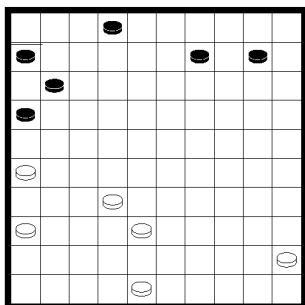
Harm Wiersma overziet op deze foto zijn kudde koeien, waarvan hij er in de tweede partij op de tweede zet al eentje prijs moest geven. Hij knokte goed terug, maar in het eindspel werd hij toch nog door Marten Walinga in de val gelokt.

In de tweede partij hield Wiersma veel langer stand, maar ook deze partij werd door Marten Walinga gewonnen.

Toets 6.1 Het haakje

Geef 2 schijven weg en sla er meer terug of sla naar dam!

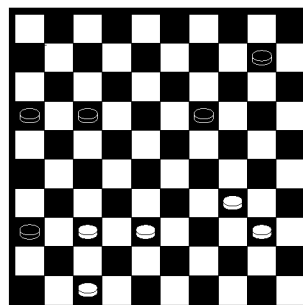
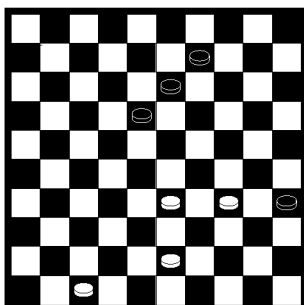
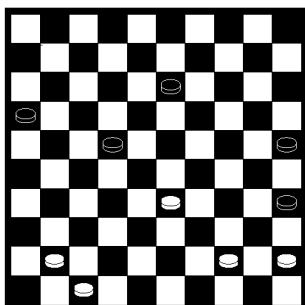
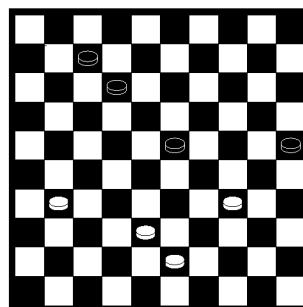
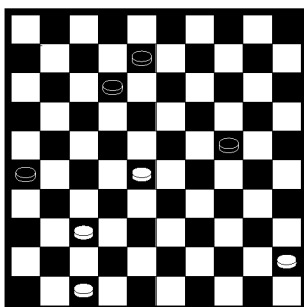
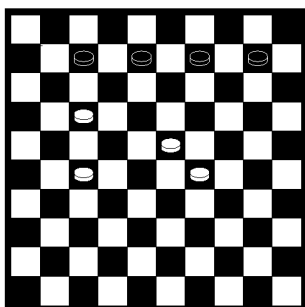
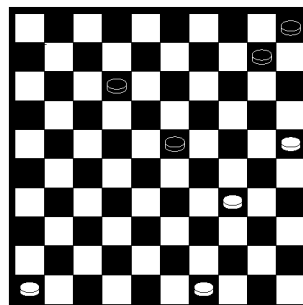
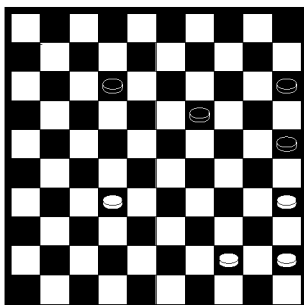
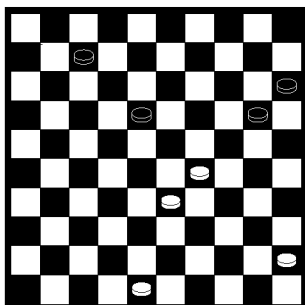
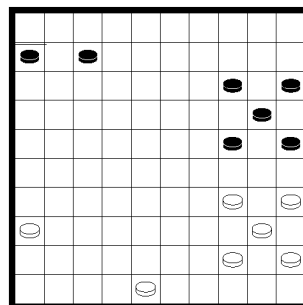
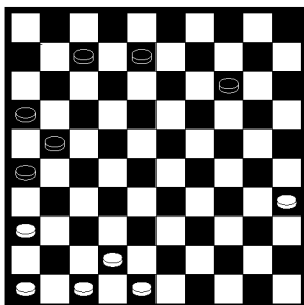
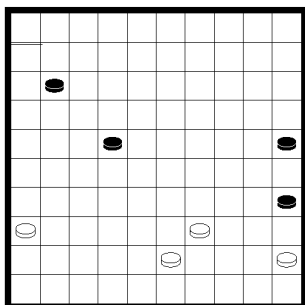
Geef met een pijltje aan welke zet je doet en zet een kruisje op het veld waar je uitkomt.



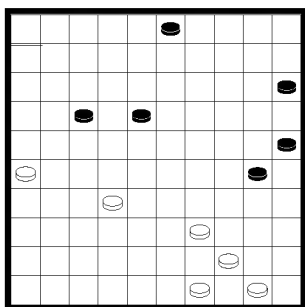
Toets 6.2 Combineren

Geef 1 of 2 schijven weg en sla er meer terug of sla naar dam!

Geef met een pijltje aan welke zet je doet en zet een kruisje op het veld waar je uitkomt.



6.3 Extra opgaven

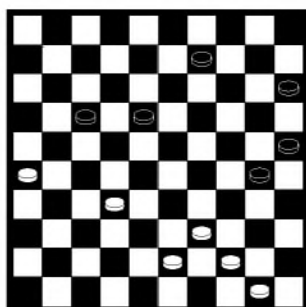
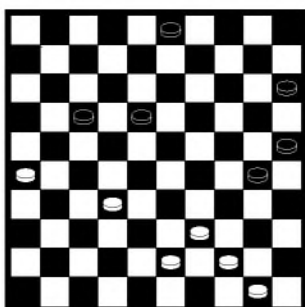


Deze stand kwam voor in het Fries kampioenschap 2005 tussen twee heel sterke dammers.

Marten Walinga speelde met wit en Taeke Kooistra met zwart.

Marten Walinga werd Fries kampioen in 2000. Taeke Kooistra heeft maar liefst 10 keer de kampioenstitel gewonnen!

Het record aantal titels staat op naam van Augustinus van der Goot met 12 titels.

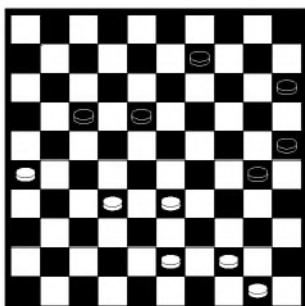


Marten maakte een fout. Hij speelde een basisschijf op. Dat is altijd gevaarlijk.

In het rechter diagram zien we de tegenzet van Taeke. Taeke brengt met deze zet een dreiging in de stand.

😊 Zet een pijl bij de zet waarmee zwart dreigt.

Wat moet wit doen tegen die dreiging? Wit kan er niks tegen uitrichten! Zo'n dreiging waartegen je geen goed verweer hebt heet een **onpareerbare dreiging**.



Als wit zo speelt als in het diagram hiernaast, voert zwart de dreiging ook uit.

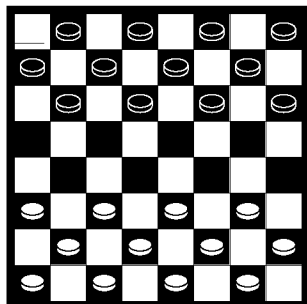
😊 Kleur het veld waar zwart na de combinatie uitkomt.



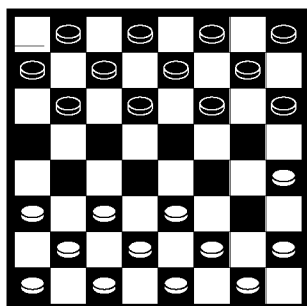
Bij de opening van een damtoernooi werd met auto's gedamd

6.4 Dammen op het kleine bord

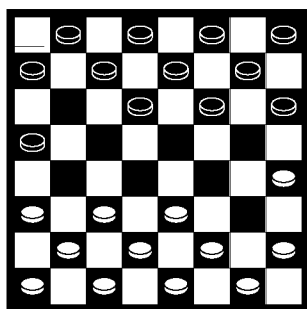
Jelle en Hakim spelen een match Fries dammen op het kleine bord. Hakim heeft de eerste partij gewonnen. Hier komt de tweede partij.



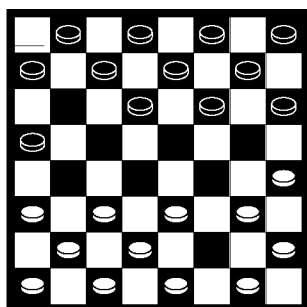
“Ben je klaar voor een nieuw pak slaag?” vraagt Hakim plagerig.



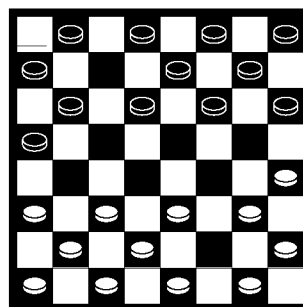
“Ja, ik ben er klaar voor om je nog een pak slaag te geven, Hakim!” antwoordt Jelle fel en doet weer dezelfde openingszet als in de eerste partij.



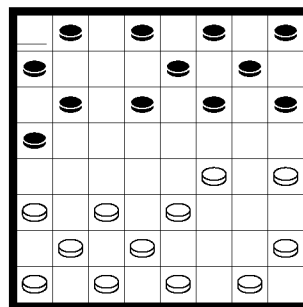
Hakim doet Jelle weer na. Hij wil nog wel eens winnen zoals in de eerste partij tenslotte!



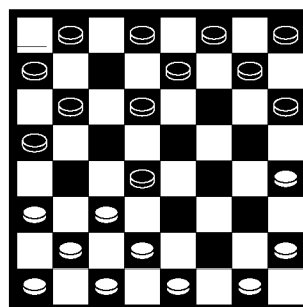
Jelle heeft thuis de vorige partij nog eens goed bestudeerd en speelt weer dezelfde zet.



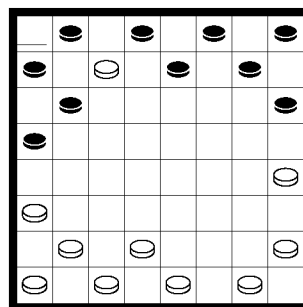
Hakim doet Jelle weer na. Ondertussen droomt hij alweer van het slagzetje naar dam, waar Jelle in kan trappen. Maar Jelle komt met een heel vreemde zet!

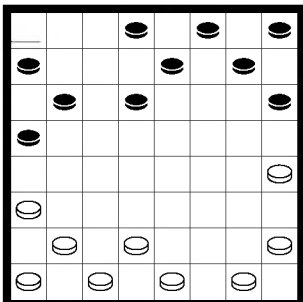


“Haha, sukkel!” zegt Hakim, “je laat er 2 slaan!”

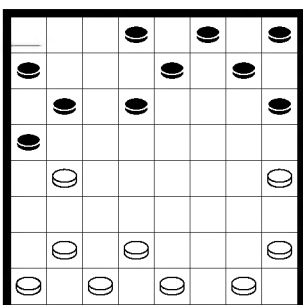


“Ik ga je vernietigen, Hakim!” roept Jelle vol bravoure en hij slaat er 2 terug.

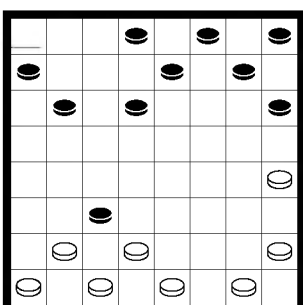




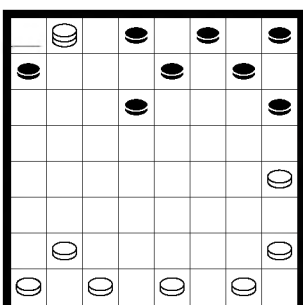
"Ik sla gewoon weer terug, Jelle en sta 1 voor, haha", zegt Hakim.



"Je mag er nog één hebben, Hakim" zegt Jelle triomfantelijk.



Hakim kijkt verbaasd en slaat de schijf. Oei, Jelle slaat er 2 naar dam!

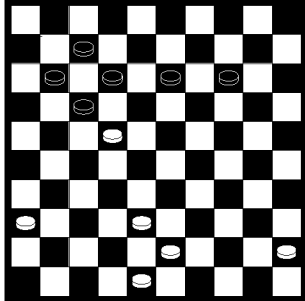


"Da's gemeen!" zegt Hakim. Die heb je van mij!
Jelle lacht. Hij wint de partij.
"Morgen win ik weer," zegt Hakim.
Willen jullie weten hoe de match afloopt? Wij weten het ook niet. Spelen jullie hem zelf maar uit!



Les 7 Slagkeus

Soms kan je op verschillende manieren slaan. Als er geen meerslag is en ook geen damslag, dan mag je kiezen hoe je slaat.



Wit heeft net een schijf voor de zwarte troepen gegooid. Zwart kan op 2 manieren slaan. Er is geen meerslag dus zwart kan kiezen. Schuin slaan gaat mis voor zwart.

😊 Hoeveel schijven slaat wit als zwart schuin slaat?

.....

Zwart slaat recht. Dan slaat wit weer schuin terug. Het slaan gaat nog verder:

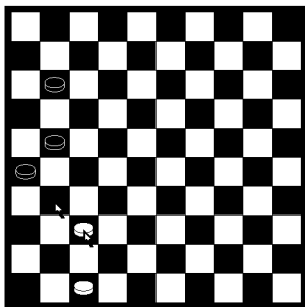
😊 Vul *recht* of *schuin* in.

Zwart slaat nog een keer

Tenslotte slaat wit

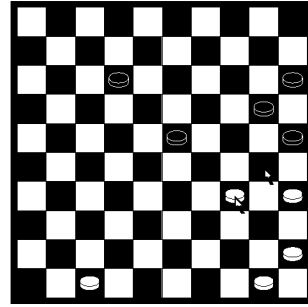
Beide spelers slaan dus evenveel (2) schijven. Dit is een ruil.

Een slagenwisseling waarbij beide spelers evenveel schijven slaan noemen we een ruil.



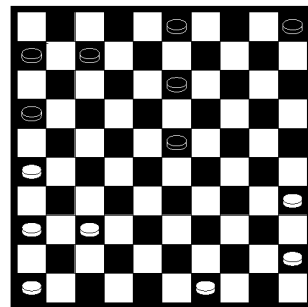
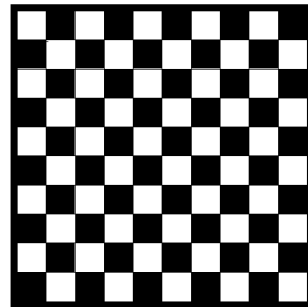
Soms maakt het niet uit hoe de tegenstander slaat. In dit diagram speelt wit zijn bovenste schijf naar links. Zwart kan recht of schuin

slaan. In beide gevallen slaat wit met zijn onderste schijf alle 3 schijven van zwart.

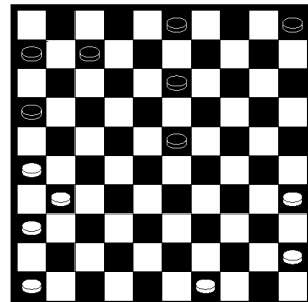


Wit ziet een combinatie. Hij speelt de in het diagram aangegeven zet. Zwart kan kiezen tussen schuin en recht slaan. Na schuin slaan slaat wit er meteen 3 van zwart. Maar recht slaan leidt alleen maar tot uitstel. Wit slaat recht terug en wit slaat alsnog 3 schijven!

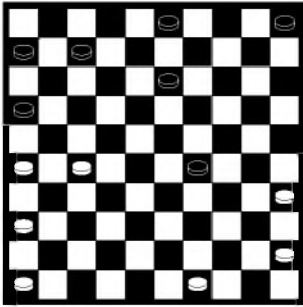
😊 Teken de stand die na deze actie overblijft in het lege diagram.



Deze stelling kwam een keer tijdens een wedstrijd op het bord. Wit deed een slimme zet.



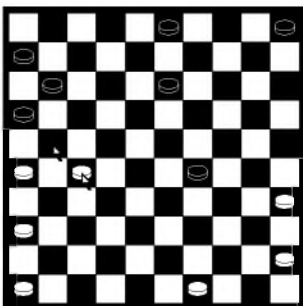
Wit heeft een dreiging in de stand gevlochten. **Dreiging** is een belangrijk damwoord. Het wil zeggen dat je op de volgende beurt iets slims wilt doen. Wit wil op de volgende beurt zijn hoogste linker schijf weggeven om er twee terug te slaan! Zwart ziet de dreiging en pareert (doet er iets tegen) de dreiging door zijn schijf midden op het bord verder omhoog te spelen. Daarna speelt wit nogmaals met dezelfde schijf. Na deze zetten staat het zo:



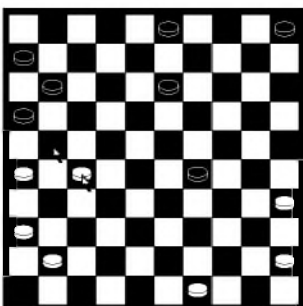
Wit heeft opnieuw een dreiging in de stand gebracht.

😊 Vul in:

Wit dreigtweg te geven
en terug te slaan.



Zwart heeft weer gezet en de dreiging gepareerd! Als wit nu namelijk de beoogde zet doet, kan zwart recht slaan! Wit kan daarna vooruit of achteruit slaan. In beide gevallen is er sprake van een ruil. Wit ziet echter een veel betere zet! Hij blaast de dreiging nieuw leven in!



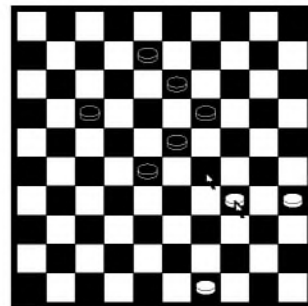
Wit dreigt nu dezelfde zet weer te doen. Als zwart dan recht slaat, slaat wit ook recht en komt de een om twee er alsnog uit. Zwart kan niks meer uitrusten tegen het dreigende schijfverlies. Stel dat zwart met zijn voorste schijf speelt.

😊 Wat gebeurt er als zwart die schijf (voor de kijker) naar rechts speelt dan (vul in):

.....

😊 Wat gebeurt er als zwart die schijf naar links speelt?

.....



Na de aangegeven zet kan zwart op 3 manieren slaan.

😊 Als wit met de meest linker schijf slaat, slaat wit er

😊 Als zwart met de middelste van de 3 schijven slaat, slaat wit er

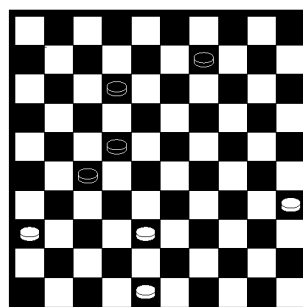
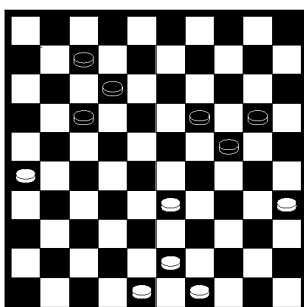
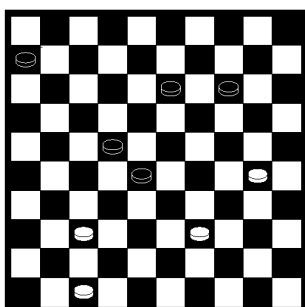
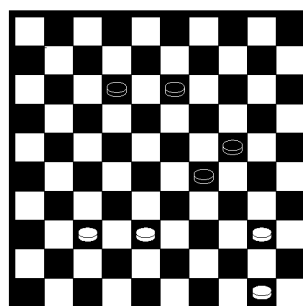
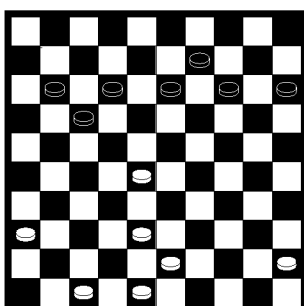
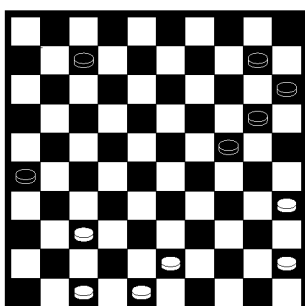
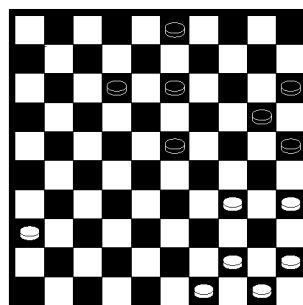
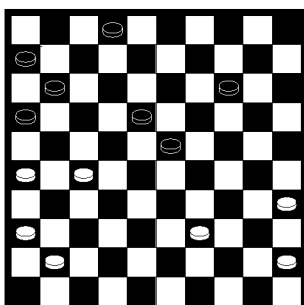
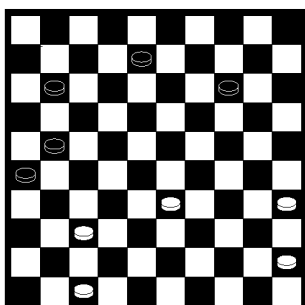
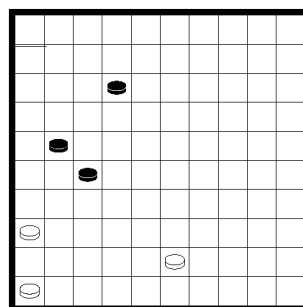
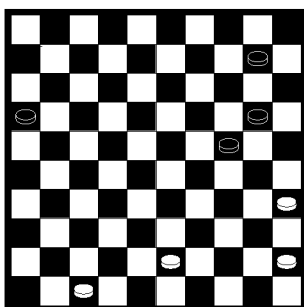
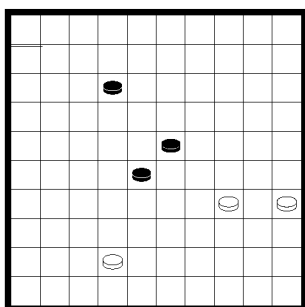
😊 Als zwart met de meest rechter schijf slaat, slaat wit er



Toets 7.1 Combinaties met slagkeus

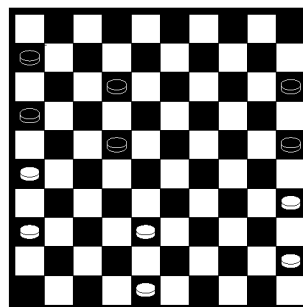
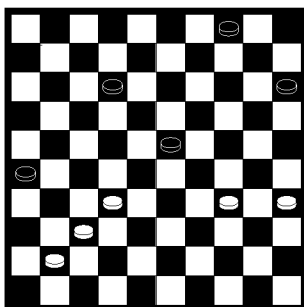
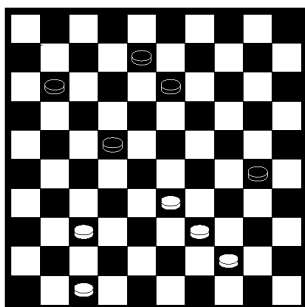
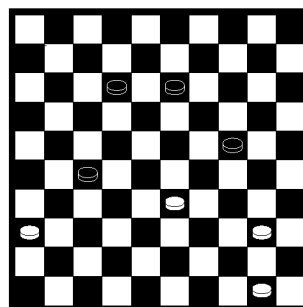
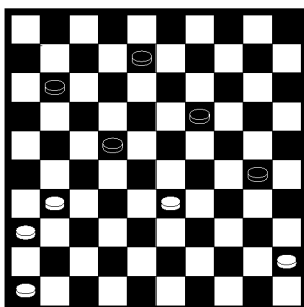
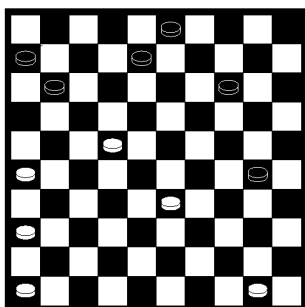
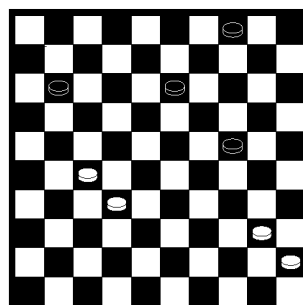
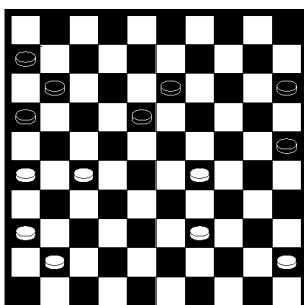
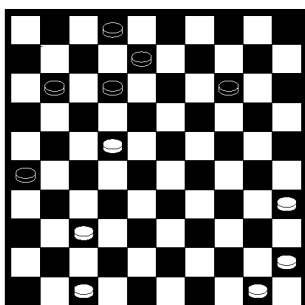
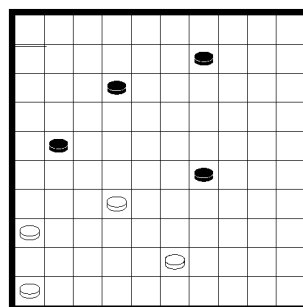
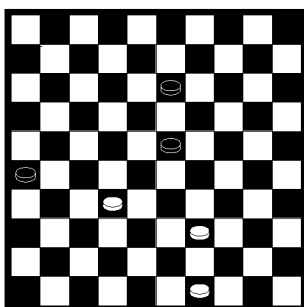
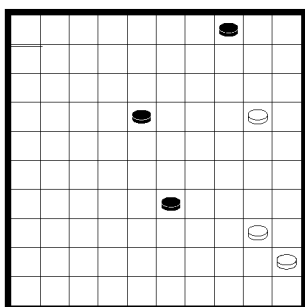
Geef 1 schijf weg en sla er meer!

Geef met een pijltje aan welke zet je doet en zet een kruisje op het veld waar je uitkomt.

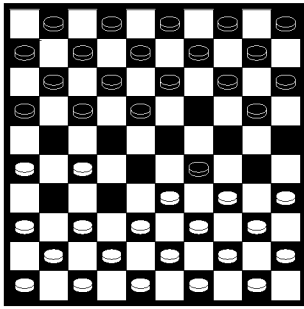


Toets 7.2 Combinaties met slagkeus

Geef 1 of meer schijven weg en sla er meer terug. Zet pijltjes bij de zetten en een kruisje op het veld waar je heenslaat.

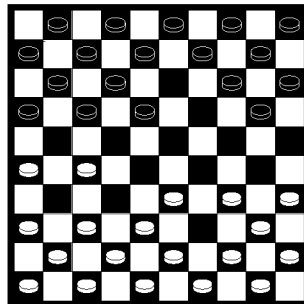
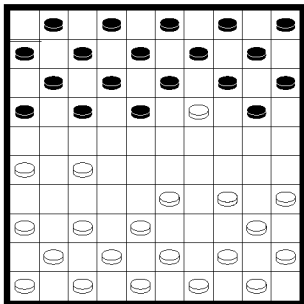


7.3 Extra opgaven



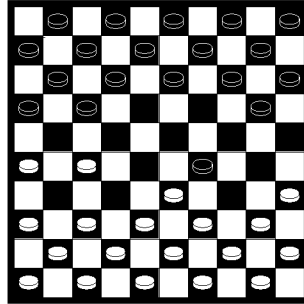
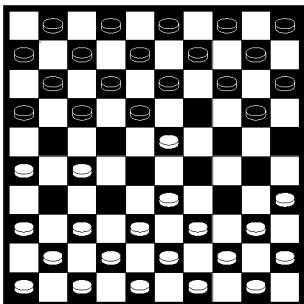
Deze stand komt vaak voor in de opening van een partij. Zwart doet met zijn laatste zet een ruil.
Wit kan op 3 manieren slaan.
We bekijken alle 3 manieren.

Eerst bekijken we de rechte slag. Zwart slaat daarna schuin terug.



Nadat zwart schuin terug heeft geslagen (richting zijkant van het bord) ontstaat het rechter diagram. Er ontbreekt echter 1 zwarte schijf.

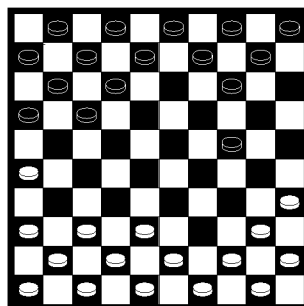
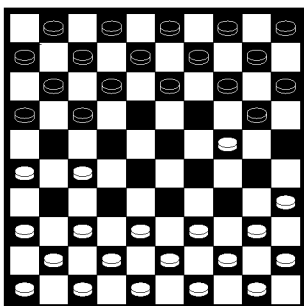
☹️ Teken de ontbrekende zwarte schijf in het rechter diagram!



Wit sloeg schuin. Zwart sloeg schuin terug.
Wit kan nu weer kiezen.

Als wit recht slaat, slaat zwart schuin en hebben beide spelers 2 schijven geslagen.

We bekijken hoe het gaat als wit schuin slaat.



Zwart kan kiezen: Schuin of recht slaan.
Maar recht slaan is niet zo slim.

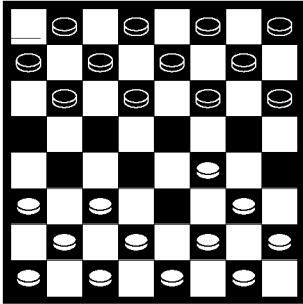
☹️ Waarom is recht slaan voor zwart niet goed?

Zwart slaat dus schuin. Daarna slaat wit weer schuin en zwart ook weer schuin (richting de zijkant).
In het rechter diagram zie je de stand na de ruil. Er ontbreekt echter een witte schijf en een zwarte schijf.

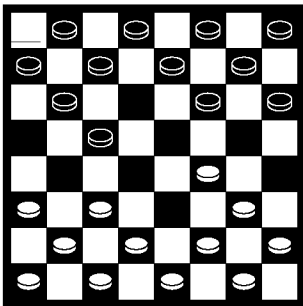
☹️ Teken in het rechter diagram de ontbrekende witte en zwarte schijf!

7.4 Dammen op het kleine bord

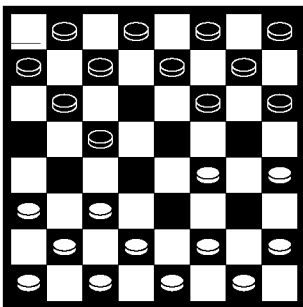
Jildou en Amerens spelen ook een match.
Jildou speelt met wit.



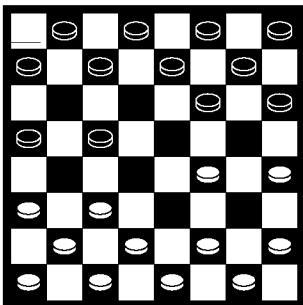
Jildou doet een andere openingszet dan Jelle.
Deze is ook goed.



Amerens doet dezelfde zet. De stand is
symmetrisch.



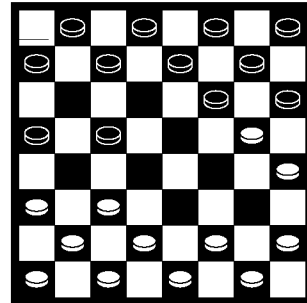
"Hup, naar de rand," denkt Jildou. "Daar sta je
sterk."



Amerens antwoordt weer symmetrisch.

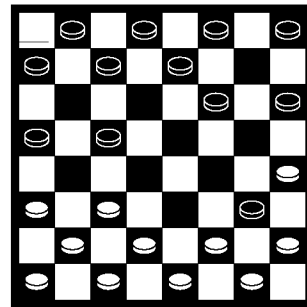
Jildou verzinkt in diep gepeins. Ze probeert
een zetje door te rekenen, maar er is steeds
slagkeus, lastig!

"Die, die, die, die" hoor je Jildou zachtjes
mompelen. Dan komt een verrassende zet!

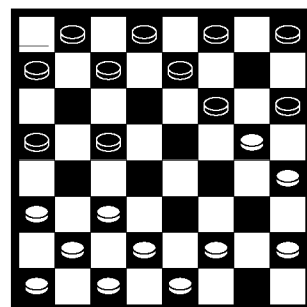


Zwart kan op 2 manieren slaan: Recht of
schuin.

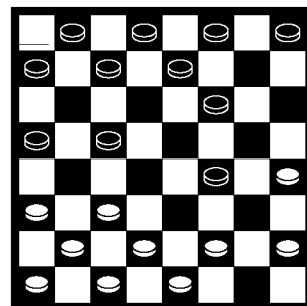
"Als ik schuin sla, slaat wit er 2," denkt
Amerens en ze slaat recht.

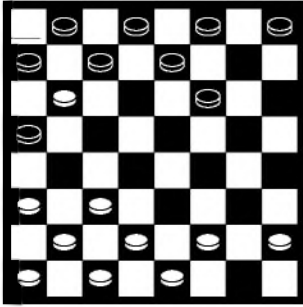


Jildou slaat ook recht.

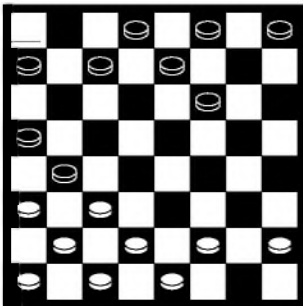


Zwart moet nu schuin slaan en de zwarte schijf
komt daar waar Jildou hem hebben wilde.

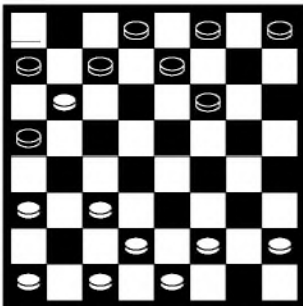




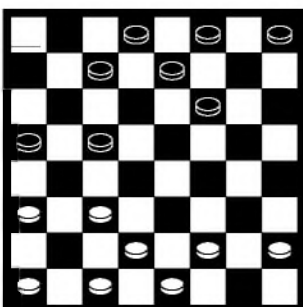
Jildou heeft er 2 geslagen. Amerens denkt goed na: "Als ik schuin sla staat het weer gelijk. Maar oei, als mijn zwarte schijf uit de hoek slaat dan kan wit met zijn bovenste linker schijf slaan!" Amerens slaat daarom recht.



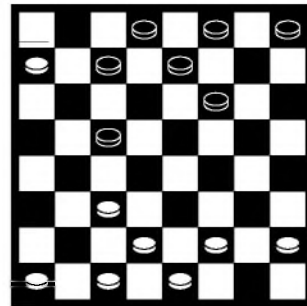
"Ik sla ook weer recht en mijn plan lukt alsnog," denkt Jildou.



Amerens moet nu schuin slaan.



Nu komt de aap uit de mouw. Het lijkt een ruil, maar wit kan nog een schijf slaan! Dat heeft Jildou knap diep berekend!



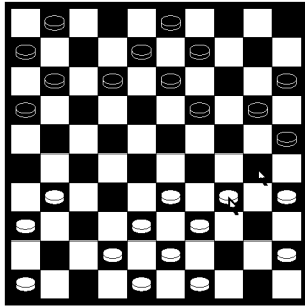
Jildou staat een schijf voor en die schijf staat ook nog eens vlak bij dam! Wit won later de partij. En nu zelf een potje spelen!



Deze jonge dammer heeft enkele hulpmiddelen nodig om te kunnen spelen

Les 8 Meerslagfinesses

Een finesse is een trucje, een handigheidje. Veel trucjes in het damspel maken gebruik van de meerslagregel. We kennen al de belangrijkste truc in het damspel: De combinatie!

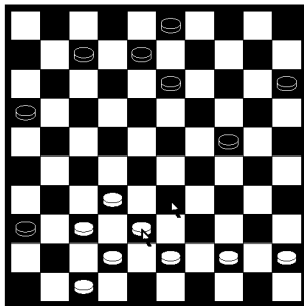


Wit speelt de in het diagram aangegeven zet. Zwart kan op 2 manieren slaan. Recht kan hij 1 zwarte schijf slaan, maar zwart kan ook (schuin, recht) 2 schijven slaan. Meerslag gaat voor! Zwart moet er dus 2 slaan.

😊 Hoeveel schijven slaat wit vervolgens.

.....

😊 Kleur het veld waar wit uitkomt.

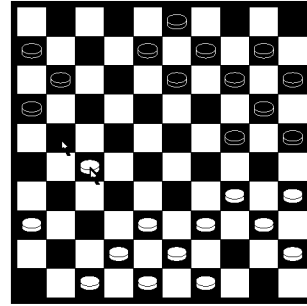


Wit speelt de aangegeven zet. De zwarte schijf kan op 3 manieren slaan.

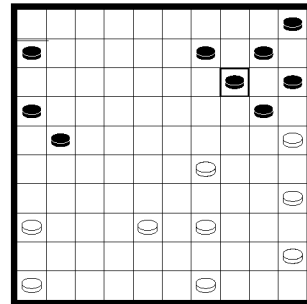
😊 Geef met een pijl aan hoe zwart moet slaan.

😊 Kleur het veld waar wit daarna heenslaat.

We hebben het eerder over de plakker gehad. Bij de plakker maak je slim gebruik van de meerslagregel.



Zwart staat op tweeslag. Dat geeft wit de kans om te plakken. Zwart moet meerslag nemen en wit slaat naar dam.



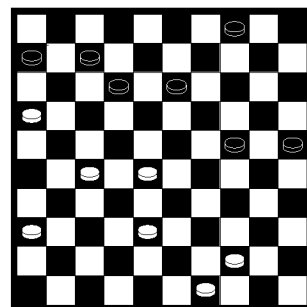
Gelf speelt met wit tegen Lieuwe.

“Ik wil die (de omliggende) schijf van zwart er graag uittrekken,” denkt Gelf, “dan kan ik naar dam slaan!” Hij kijkt eens goed en ziet dan met welke zet hij de schijf eruit kan trekken. Hij maakt handig gebruik van meerslag!

😊 Zet een pijl bij de zet die Gelf doet.

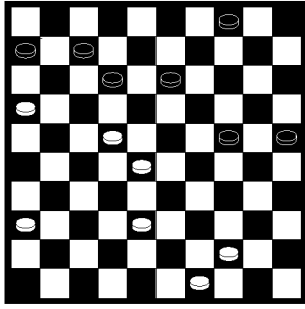
😊 Zwart slaat nu

😊 Wit slaat er daarna



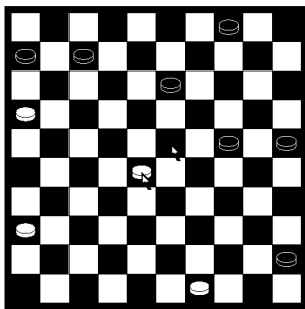
Dit is een probleemstand van de beroemde problemist W.B. Monsma. We bekijken samen de oplossing.

Zwart staat op slag. Als wit niks er niks tegen doet slaat zwart op de volgende beurt 2 schijven (recht) naar dam.



Wit brengt met zijn eerste zet een meerslag in het spel. Kijk naar de verschillende manieren om te slaan voor zwart.

😊 Zet een pijl bij de juiste slag

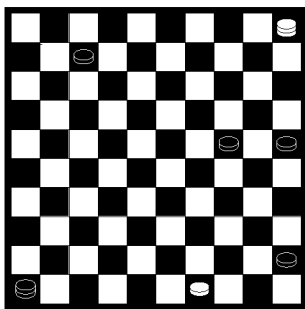


Zwart staat nog steeds op tweeslag. Daar maakt wit goed gebruik van met zijn volgende zet (zie de pijltjes).

😊 Hoe heet zo'n soort zet die wit doet?

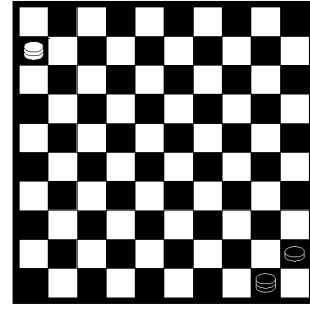
.....

😊 Zet een pijl bij de slag die wit maakt, nadat zwart heeft geslagen.

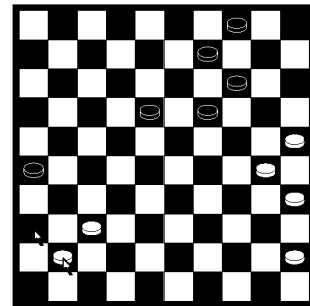


Zwart moet nu de laatste witte schijf slaan (recht). Wit slaat vervolgens 3 zwarte schijven.

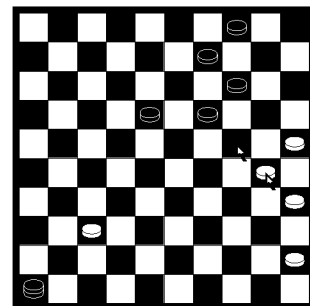
😊 Teken met pijltjes de slag van de witte dam.



Dit is de stand die overblijft. Een dergelijke stand noemen we een motiefstand. Welke zet zwart ook doet met zijn dam, altijd slaat wit in de hoek en wint hij, omdat zwart niet meer zetten kan.



Soms kun je gebruik maken van de regel dat damslag voor gaat als er geen meerslag is. Wit geeft zwart hier zomaar een dam weg!



Nadat zwart naar dam geslagen heeft, plakt wit (zie pijltje).

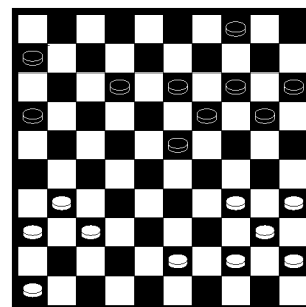
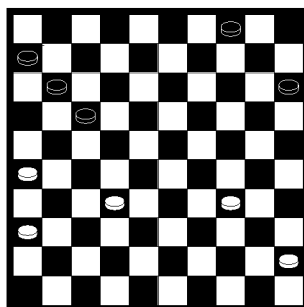
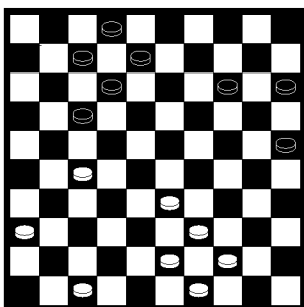
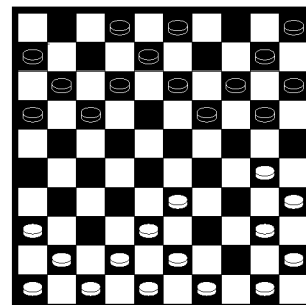
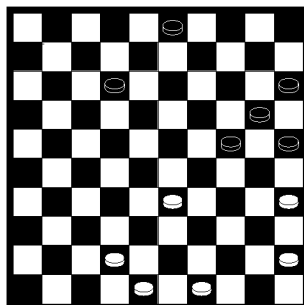
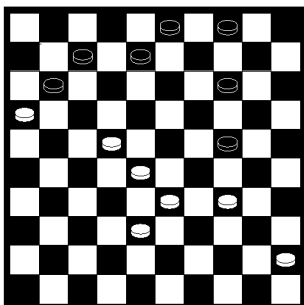
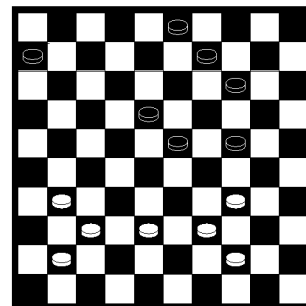
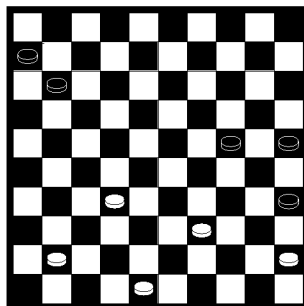
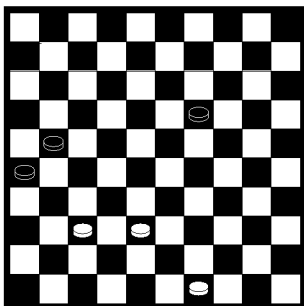
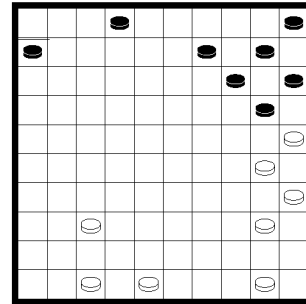
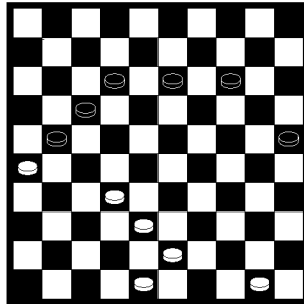
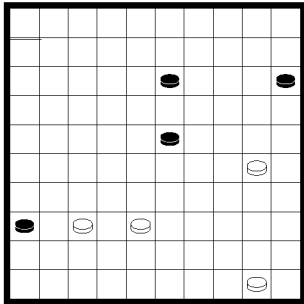
😊 Zwart kan op manier(en) met een schijf slaan.

😊 Zwart kan op manieren(en) met zijn dam slaan.

Zwart moet dus met zijn dam slaan. Ga nu na dat wit altijd twee zwarte schijven en de zwarte dam slaat, welke slag zwart ook kiest met zijn dam.

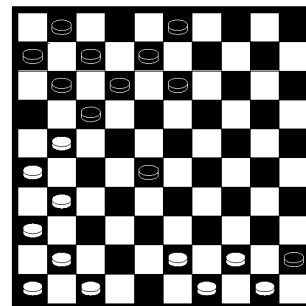
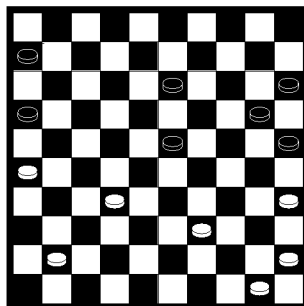
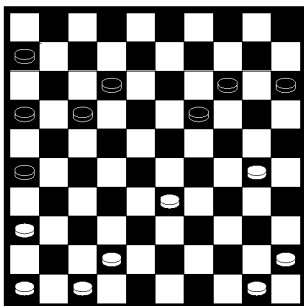
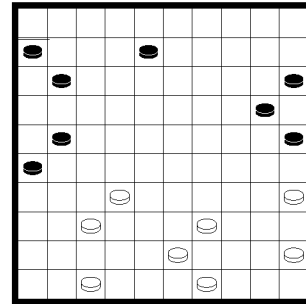
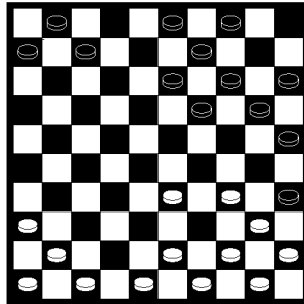
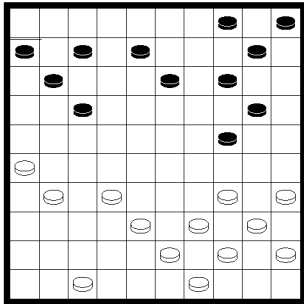
Toets 8.1 Combinaties met meerslag

Geef met een pijltje aan welke zet je doet en zet een kruisje op het veld waar je uitkomt.

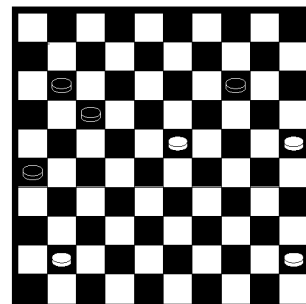
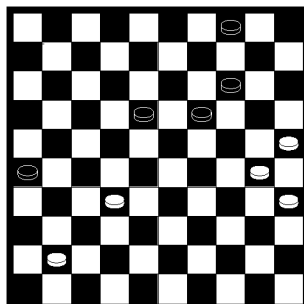
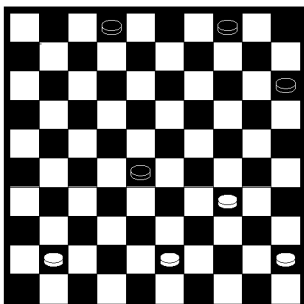
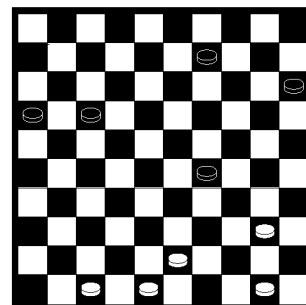
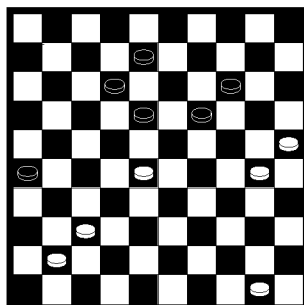
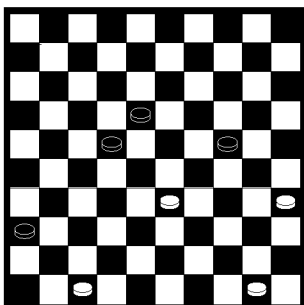


Toets 8.2 Combinaties met meerslag

Geef met een pijltje aan welke zet je doet en zet een kruisje op het veld waar je uitkomt.

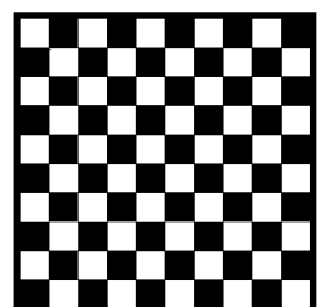
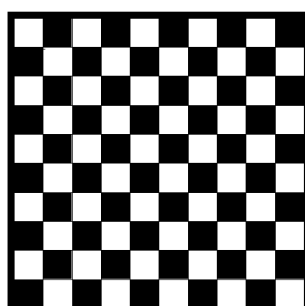
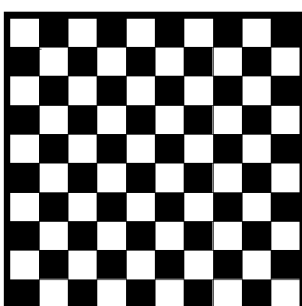
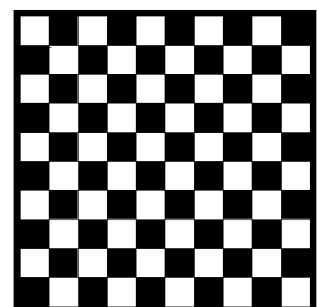
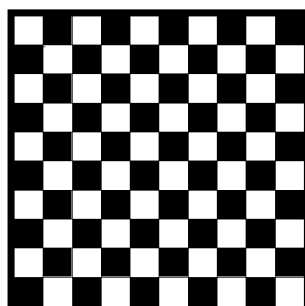
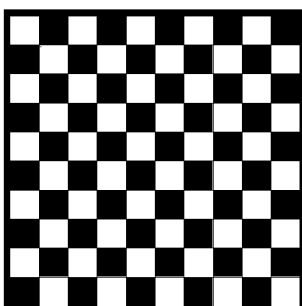
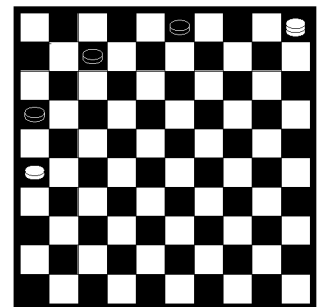
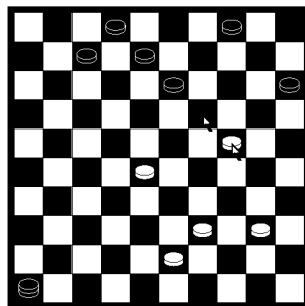
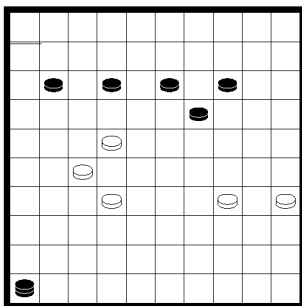
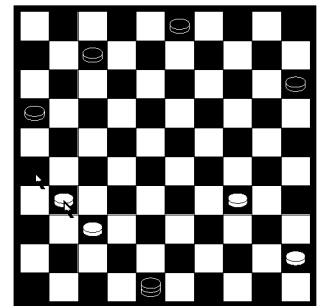
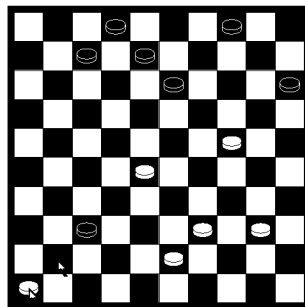
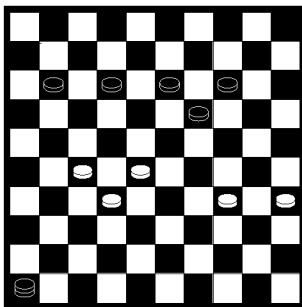
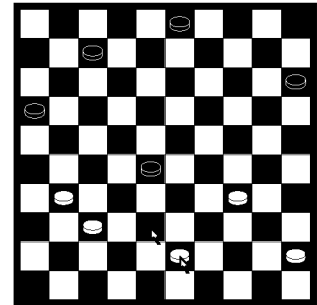
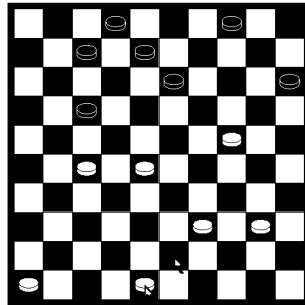
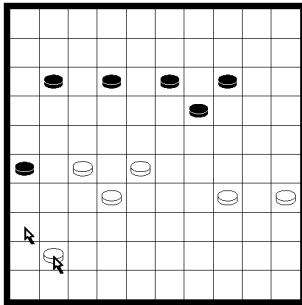


Damgeven Geef je tegenstander een dam en combineer! Zet pijltjes en een kruisje.



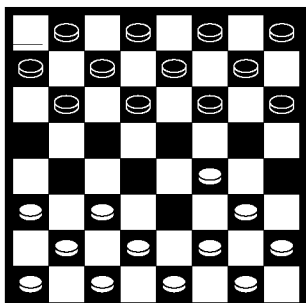
Bij de extra opgaven moet je het filmpje (van boven naar beneden) afmaken. Teken de laatste 2 diagrammen in

8.3 Extra opgaven

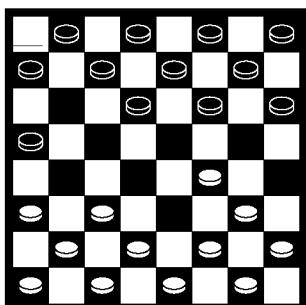


8.4 Dammen op het kleine bord

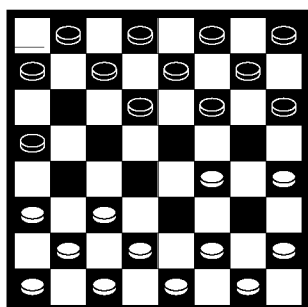
Jildou en Amerens spelen weer.
Nu heeft Amerens wit. Ze begint net zo als Jildou deed.



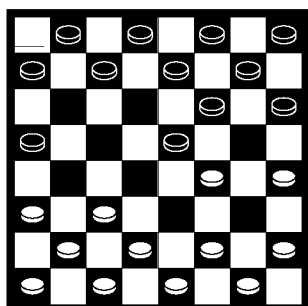
Jildou komt niet met een symmetrisch antwoord, maar speelt naar de rand.



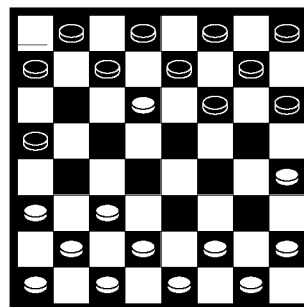
"Ik ga ook naar de rand," denkt Amerens.



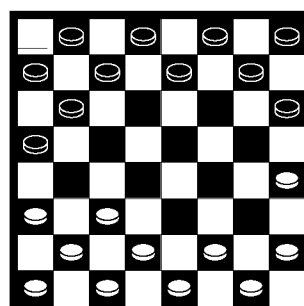
"Ik weet dat wit trucjes heeft in deze opening," denkt Jildou. Daarom neem ik een ruitje overdwars, dan haal ik de trucjes eruit."



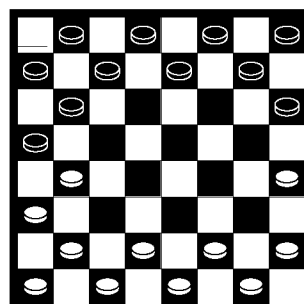
Amerens moet schuin slaan.



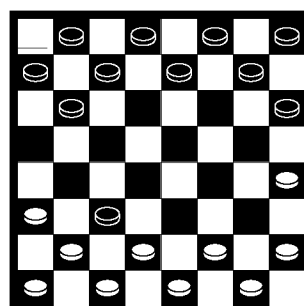
Jildou slaat nu recht. Op deze manier slaan noemen we ook wel overdwars slaan.



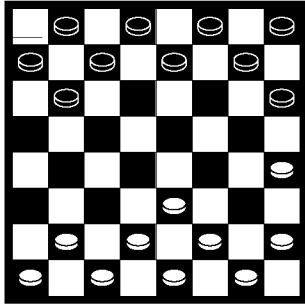
Amerens denkt: "Hmmm, laat ik ook eens overdwars ruilen."



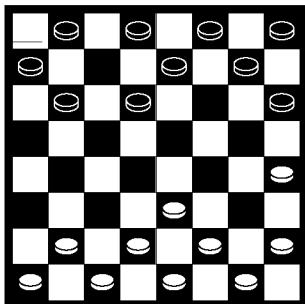
Jildou slaat schuin.



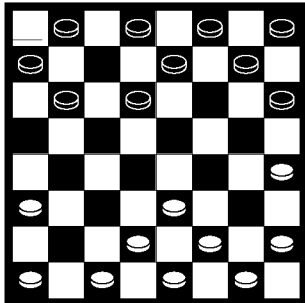
Amerens slaat overdwars.
De schijven staan wat verder uit elkaar. De spelers kunnen gaan opbouwen.



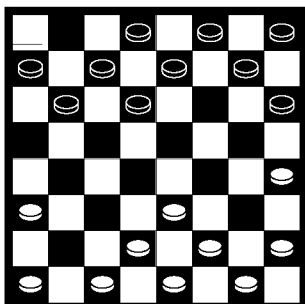
Meestal speel je naar de rand als je opbouwen moet. Jildou speelt een schijf richting het midden van het bord. Het midden noemen we ook vaak het centrum.



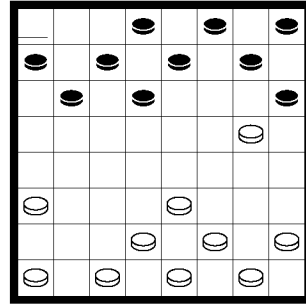
Amerens gaat keurig naar de rand.



Jildou speelt nu een van haar onderste schijven op. Dat is gevaarlijk, zoals snel blijken zal.

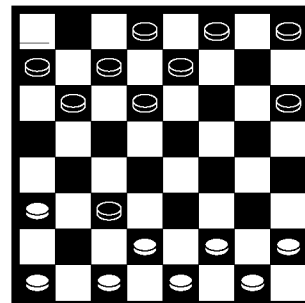


Amerens ziet een truc. Ze denkt eens goed na of alles klopt. Dan komt ze met een verrassing.

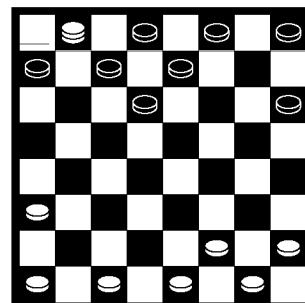


Jildou schrikt. Ze moet slaan. Wat is Amerens van plan? Ze wil 1 schijf schuin slaan, maar Amerens zegt: "Meerslag gaat voor! Je moet er 2 slaan!"

Jildou kijkt nog eens goed en dan ziet ze het: Ze moet recht, recht slaan!



Amerens glundert. Ze slaat er 2 naar dam!



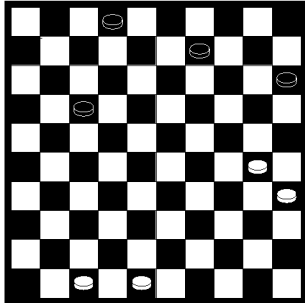
In dit geval valt de schade mee voor zwart. Zwart kan de dam namelijk afpakken! Zie jij met welke zet zwart dat doen kan?

Wit won de partij later. De stand werd 1 – 1. Jildou en Amerens speelden nog een paar keer, want ze hadden afgesproken dat wie het eerst 3 partijen won de match zou winnen!

Speel jij al een match?

Les 9 De achterzet

We gaan vandaag aanvallen! Schijven aanvallen, wel te verstaan. Een zet waarmee je achter schijven van je tegenstander loopt, noemen Friezen een achterstreek of achterzet.

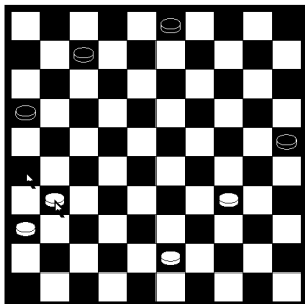


Wit kan hier aanvallen door achter een schijf te lopen. Wit dreigt na de aanval een zwarte schijf te slaan en zwart kan daar niks meer tegen doen.

😊 Zet een pijl bij de winnende zet voor wit!

Een zet waarbij je jezelf verplicht om op de volgende zet te slaan noemen we een achterzet.

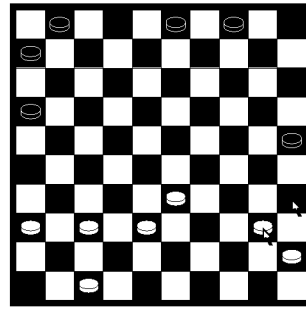
Een achterzet kan heel sterk zijn, maar het is ook heel gevaarlijk om achter een schijf of meerdere schijven te kruipen!



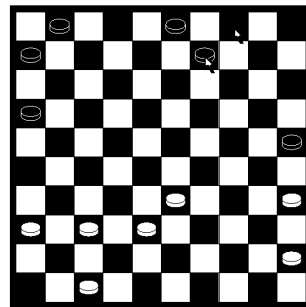
Wit doet een achterzet (zie pijltjes). Hij dreigt nu 2 schijven te slaan. Omdat wit op meerslag staat kan zwart plakken.

😊 Zet een pijl bij de winnende zet voor zwart.

Kijk nu eens naar het diagram in de volgende kolom. Stoffel speelt tegen Judith. Stoffel denkt: "Als ik nou eens die rechter schijf van zwart aanval, dan kan ze niet voorkomen dat ik



hem op de volgende beurt sla!" Stoffel kijkt nog even goed en speelt de achterzet. Judith gaat nu nadenken over een slimme truc. "Wit moet straks slaan wat ik ook doe. Ik weet ook waar hij uitkomt! Eigenlijk kan ik twee keer achter elkaar zetten dus. Die witte schijf die mijn schijf geslagen heeft ga ik gebruiken voor een combinatie! Die moet straks weer slaan en dan sla ik er 4!"



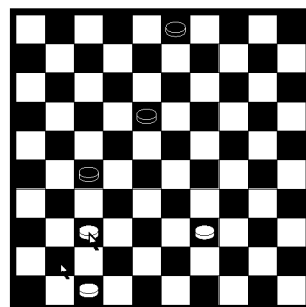
En Judith speelt haar zet!

😊 Kleur het veld waar wit nu heen moet slaan.

😊 Zet een pijl bij de volgende zet die Judith doet.

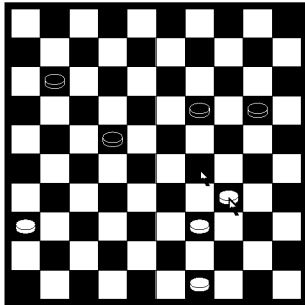
😊 Kleur het veld waar zwart uitkomt.

Als je een achterzet doet, krijgt je tegenstander een vrije zet!

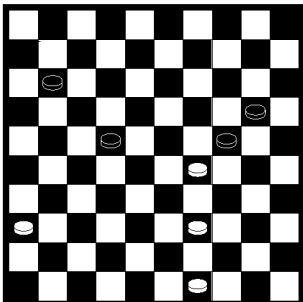


Wit heeft net een achterzet gedaan (zie pijltjes). Zwart heeft nu een vrije zet. Kijk goed hoe wit op de volgende beurt moet slaan en bedenk dan hoe je je vrije zet benut!

😊 Teken een pijl bij de winnende zet voor zwart

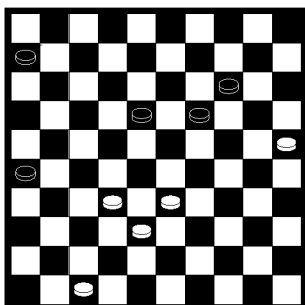


Hier kan wit met behulp van een achterzet winnen. Wit valt een zwarte schijf aan. Hij dreigt de schijf op de volgende beurt recht te slaan. Zwart heeft maar 1 zet om dit te voorkomen. Hij moet de aangevallen schijf opzij spelen.



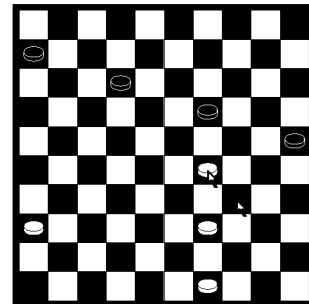
Na de zet voor wit en voor zwart staat het zo. De gedwongen zet van zwart is ook een achterzet! Wit kan nu een zetje uithalen.

😊 Zet een pijltje en een kruisje om aan te geven hoe wit combineert.



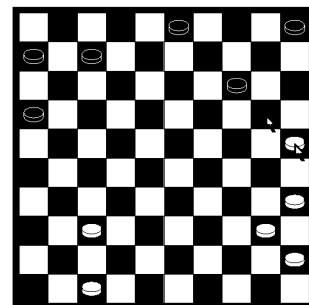
In deze partijstand had zwart geen goed antwoord op de achterzet van zwart.

😊 Zet een pijl bij de winnende achterzet voor wit!

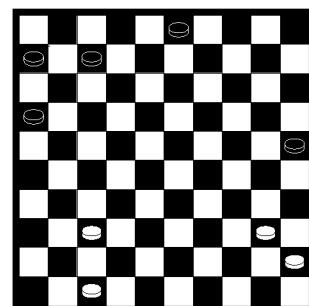


Wit heeft net een zwarte schijf aangevallen met een achterzet. Kijk eens goed of zwart zich verdedigen kan.

😊 Zet een pijl bij de zet die zwart doen moet.



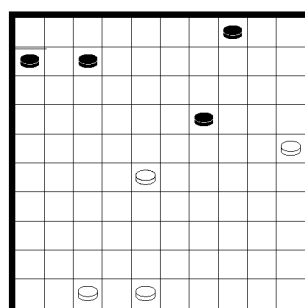
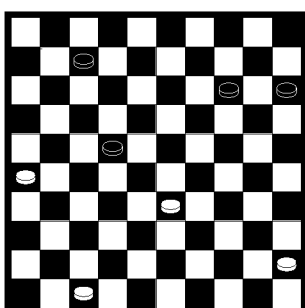
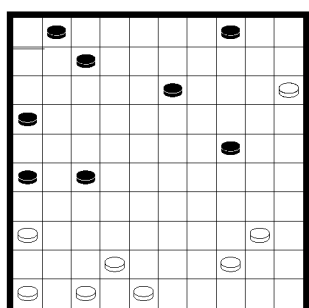
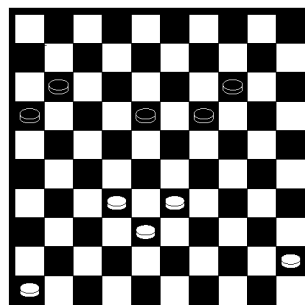
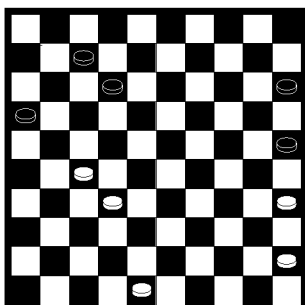
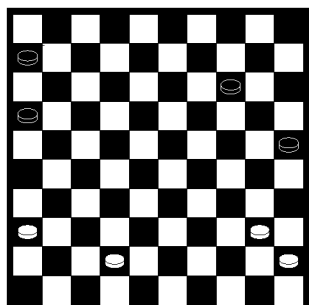
Wit offert hier een schijf om hem daarna meteen terug te winnen en vervolgens door te breken naar dam. Wit offert een schijf, zwart slaat schuin, wit slaat recht en zwart slaat weer recht.



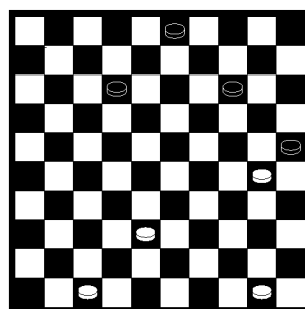
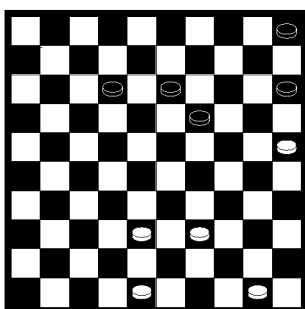
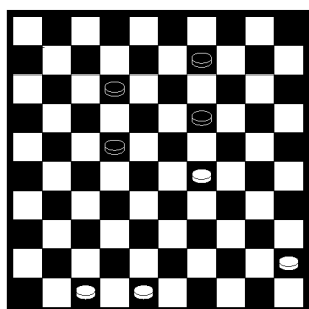
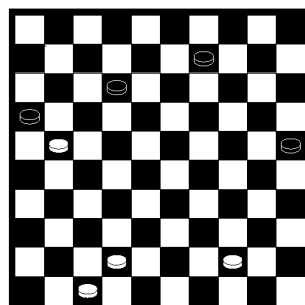
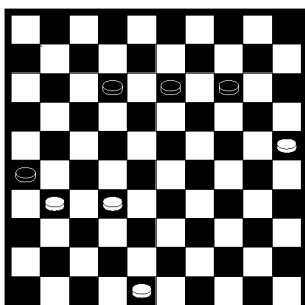
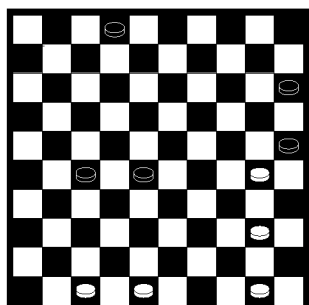
😊 Zet een pijl bij de achterzet die wit nu speelt!

Toets 9.1 De achterzet

Zet een pijl bij de winnende achterzet!

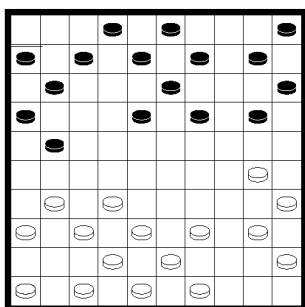


Zwart heeft zojuist een achterzet gedaan. Wit maakt gebruik van de vrije zet en combineert. Zet een pijltje en een kruisje.



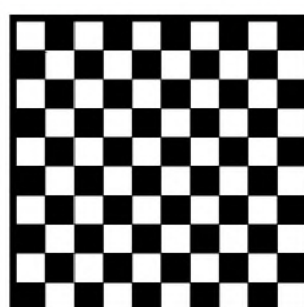
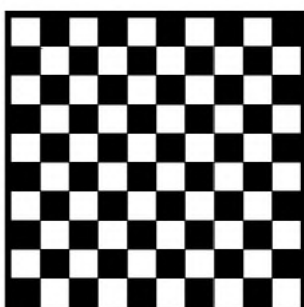
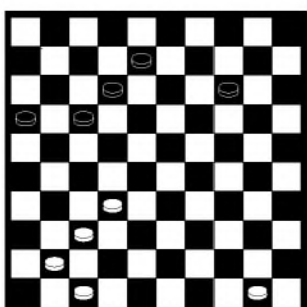
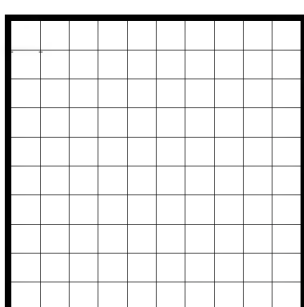
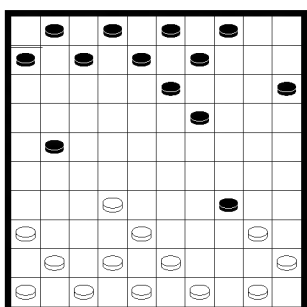
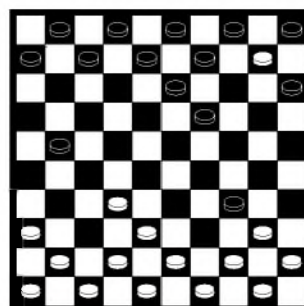
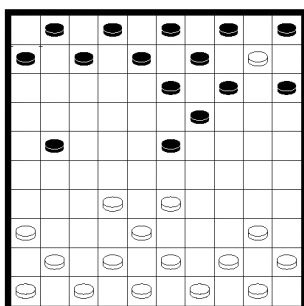
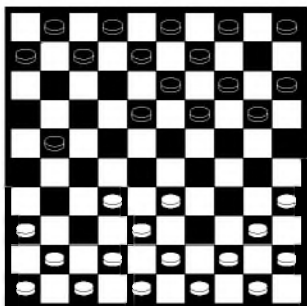
Toets 9.2 De vrije zet

Gebruik de vrije zet en combineer! Zet pijltjes bij de zetten en een kruisje op het veld waar je heenslaat.



9.3 Extra opgaven

Deze stand is voorgekomen in een partij tussen twee sterke Friese dammers. Augustinus van der Goot speelde met wit tegen Sjoerd Couperus. Van der Goot is liefst twaalf keer kampioen van Friesland geworden, een record. Maar ook grote kampioenen maken fouten. Wit speelde hier een foutieve achterzet. In het volgende filmpje (van links naar rechts) zie je de combinatie die zwart daarop uitvoerde. Teken in alle diagrammen met een pijl de zetten voor wit en zwart. Teken in het lege diagram de stand die uiteindelijk overblijft.



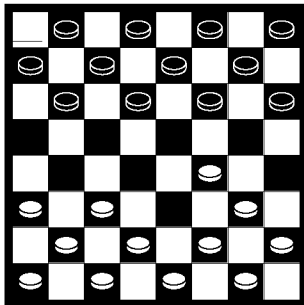
Wit speelt een achterzet
(zet een pijltje)

Zwart is verplicht te antwoorden
met een achterzet
(teken de stand in)

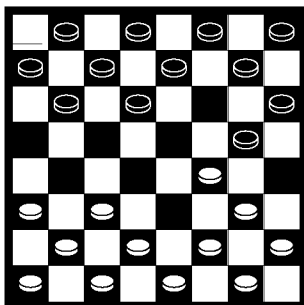
Wit voert een combinatie uit
(teken in het diagram pijltjes en
een kruisje)

9.4 Dammen op het kleine bord

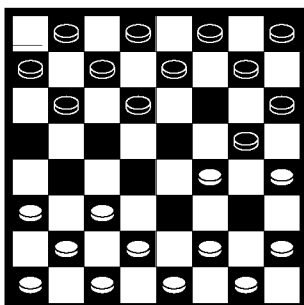
Brechtje speelde met wit een partij tegen Afke.
We volgen de partij.



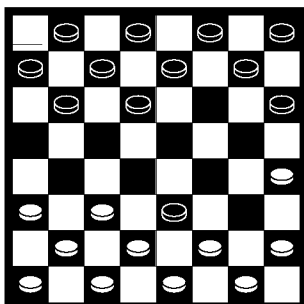
Een bekende openingszet.



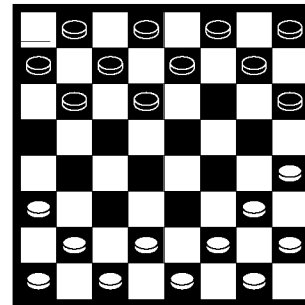
Afke reageert met een achterzet. Zwart dreigt op de volgende beurt te slaan.



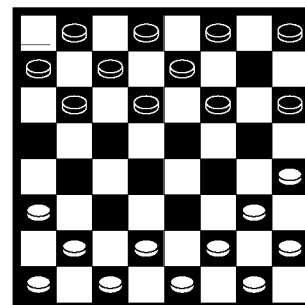
Brechtje vindt het niet erg dat Afke slaat. Ze slaat immers straks weer een schijf terug.



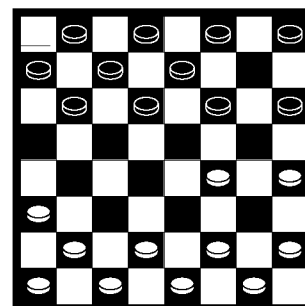
Afke slaat schuin.



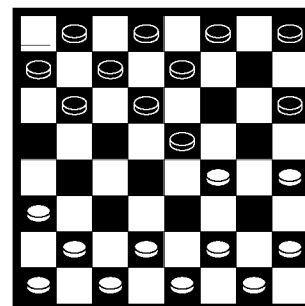
Brechtje sloeg overdwers. Beide spelers sloegen 1 schijf: Een ruil.



De spelers bouwen op.

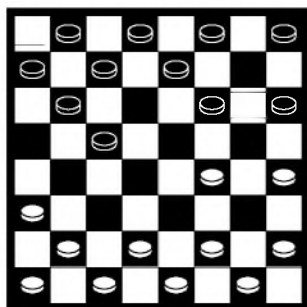


Hier dacht Afke na over een achterzet. We bekijken eens waar ze over nadent:
"Als ik achter die schijf loopt, staat het zo."

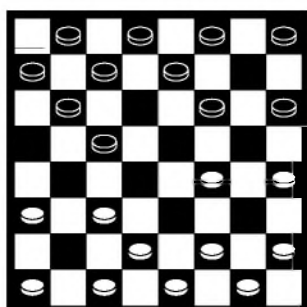


Ächterlopen is gevaarlijk, heb ik geleerd. Eens kijken of wit hier een slimme zet zet heeft.

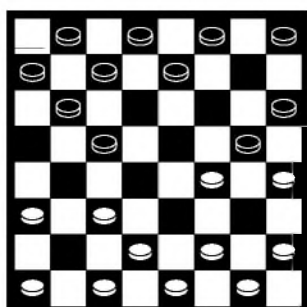
Zie jij welke slimme zet wit kan doen?



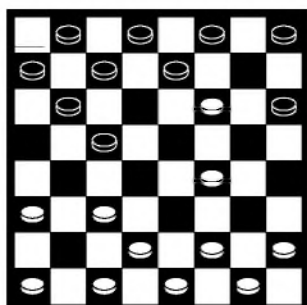
Afke heeft de zet die ze overwoog, goed gecontroleerd. Afke zag dat wit een schijf kon winnen na die zet. Ze speelt een andere zet.



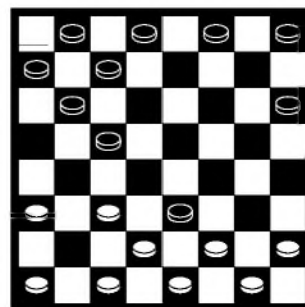
Brechtje antwoordt met een sterke zet. Zwart kan nu maar weinig goede zetten doen. Daarom kiest Afke voor een ruil.



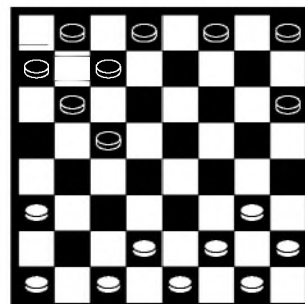
Brechtje slaat schuin.



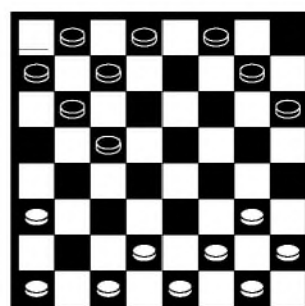
Afke kan er 2 slaan.



Brechtje heeft keuze. Ze slaat overdwars.



De spelers moeten weer opbouwen.



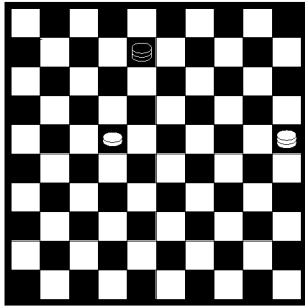
Afke speelt snel een zet, maar deze zet is fout. Wit won de partij nu door een ijzersterke achterzet.
Hoe zou jij spelen met wit?

😊 Zet een pijl bij de goede zet!



Les 10 Het eindspel

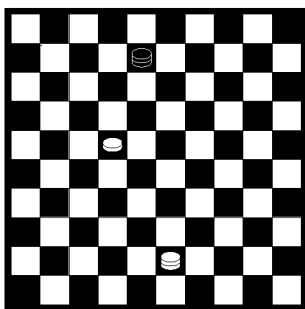
De laatste fase van de partij heet het eindspel. Er zijn dan nog weinig schijven en er doen dammen mee. Als je naast een dam nog een of meer schijven hebt, geldt een heel aparte regel. Je mag maar 3 zetten achtereen met de dam spelen. Daarna moet je met een schijf spelen, tenzij je kunt slaan met je dam. Daarna mag je weer 3 keer met de dam zetten.



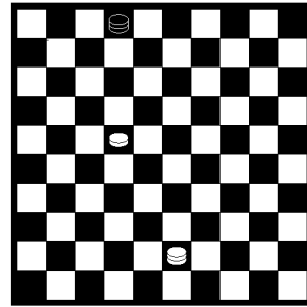
Wit heeft een dam en een schijf en zwart 1 dam. Als wit de schijf naar dam weet te brengen, kan hij met zijn 2 dammen van 1 dam winnen. Maar omdat wit maar 3 keer achtereen met zijn dam mag zetten, is het heel moeilijk om de schijf naar dam te brengen. Lukt het niet, omdat wit de schijf kwijtraakt, dan hebben beide spelers 1 dam en kan niemand winnen. Dan is het remise (gelijkspel).

We kijken eens hoe het eindspel werd gespeeld in de partij tussen Brechtje met wit tegen Afke.

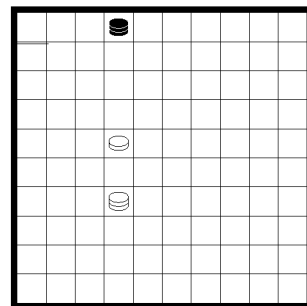
Brechtje denkt: "Ik mag 3 keer met mijn dam zetten. Goed bijhouden, dus." Brechtje rekent wat en ze speelt de eerste zet met haar dam.



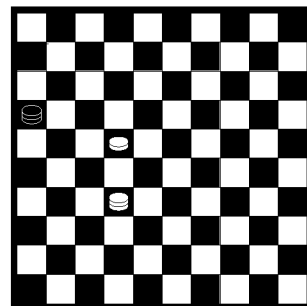
Afke: "Brechtje mag nog 2 keer met de dam. Ik moet zorgen dat haar schijf niet doorbreekt naar dam. Als ik mijn best doet, moet het me lukken om remise te spelen. Ik ga de schijf van wit aanvallen. Zij kan mijn dam niet afpakken en als de schijf verder oprukt, val ik hem nogmaals aan."



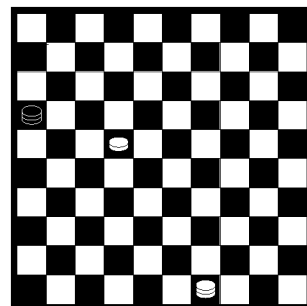
Brechtje: "Zwart dreigt mijn schijf te slaan. Ik kan maar het beste de schijf dekken met mijn dam. Dit is mijn tweede zet met de dam, nog 1 damzet over."



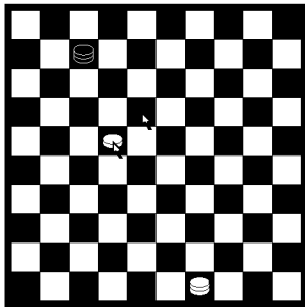
Afke: "Ik ga haar dam aanvallen, dan moet ze weg en moet ze op de volgende zet wel met haar schijf spelen."



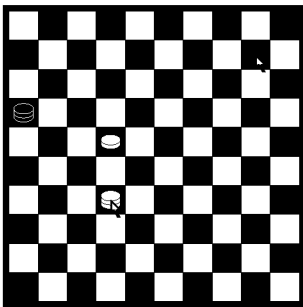
Brechtje: "Afke dreigt mijn dam te slaan. Ik moet weg met mijn dam. Op de volgende zet moet ik met mijn schijf spelen, oei. Ik zet de dam maar veilig in de hoek, straks slaat ze hem nog."



Afke: "Straks moet ze met haar schijf zetten. Daar moet ik gebruik van maken. Ik zet mijn dam zo neer dat wit straks alleen haar schijf weg kan geven!"



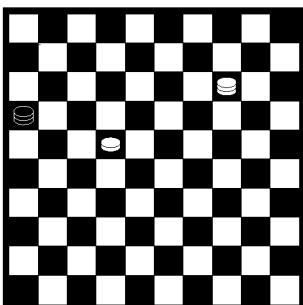
Brechtje: "Ik mag niet meer zetten met mijn dam. Ik kan nu niks anders dan mijn schijf weggeven naar rechts. Niet naar links, want dan slaat ze schijf + dam. Als ik mij schijf weggeef, houden we elk een dam over. Laat ik maar remise aanbieden."
"Zullen we remise doen?" vraagt Brechtje.
"Dat is goed", antwoordt Afke en de meisjes schudden elkaar de hand. Het is remise. Het punt wordt eerlijk verdeeld: $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$.



Stel je voor dat Brechtje als derde damzet naar het veld was gegaan dat is aangegeven met het pijtje.
Zwart kan dan niet zo spelen als in de partij.

😊 Waarom kan de zwarte dam niet naar het omliggende veld?

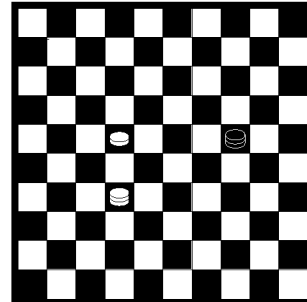
.....



We bekijken een andere derde damzet (zie diagram vorige kolom).
De zet die wit hier als derde damzet heeft gedaan is helmaal verkeerd. Wit gaat nu zelfs verliezen!

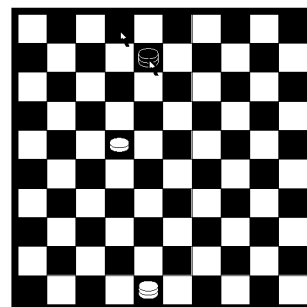
😊 Geef met een pijl de winnende zet voor zwart aan!

😊 Leg uit hoe het komt dat wit verliest na die zet?



Zwart moest steeds goed uitkijken dat haar dam niet gevangen werd. Vooral als je een schijf aanvalt moet je daar goed naar kijken! Stel dat Afke op de tweede zet de witte schijf had aangevallen, dan kwam het zo te staan als in het diagram.

😊 Wit kan nu op 2 manieren winnen. Kleur beide velden waar wit met zijn dam heen kan schuiven om de zwarte dam af te pakken.

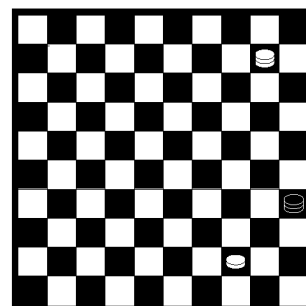
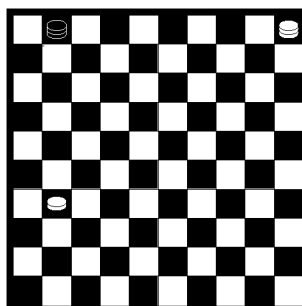
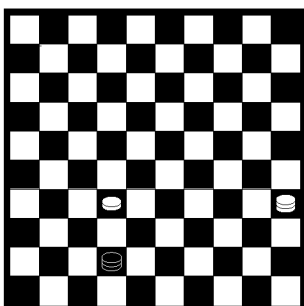
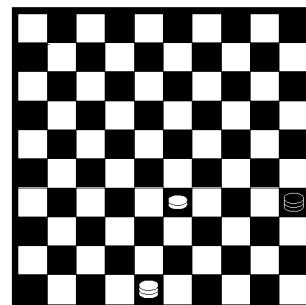
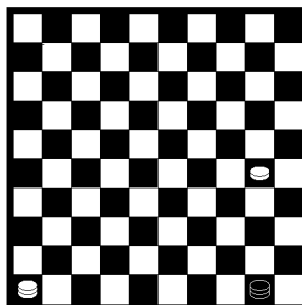
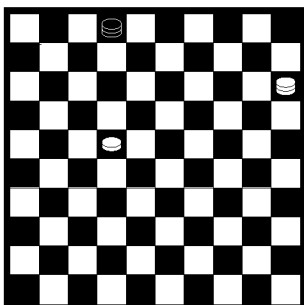
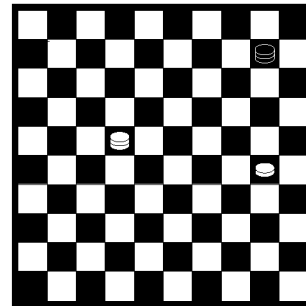
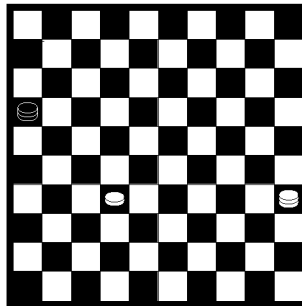
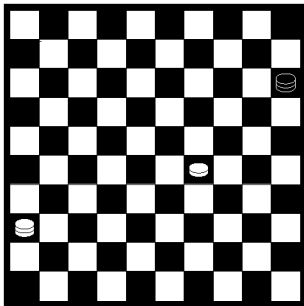
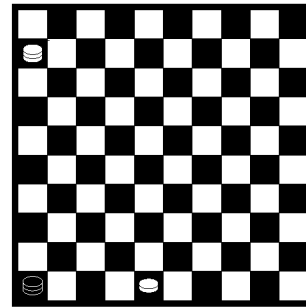
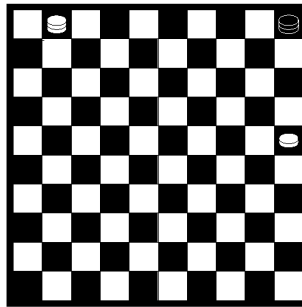
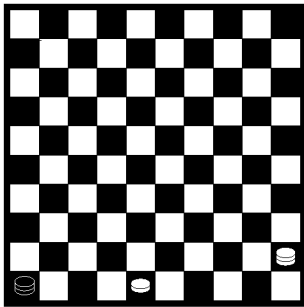


Als wit op de eerste zet de dam zo had gespeeld, had zwart de schijf niet mogen aanvallen. Wit pakt dan namelijk de dam af.

😊 Zet een pijl bij de winnende zet voor wit.

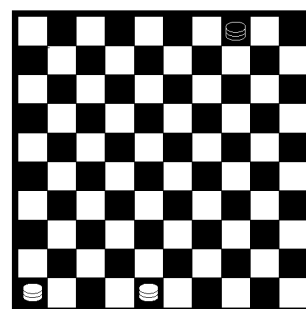
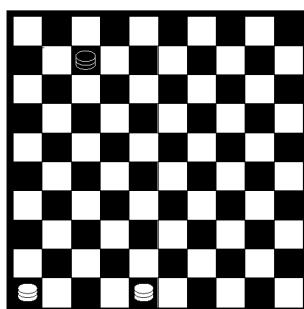
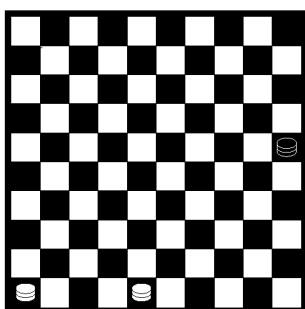
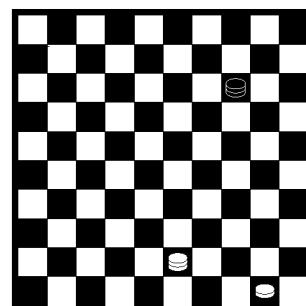
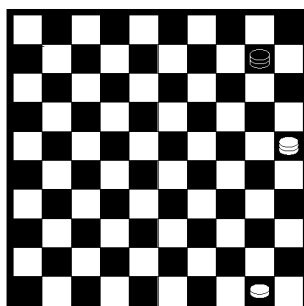
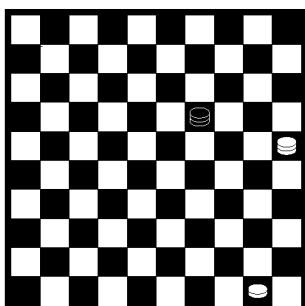
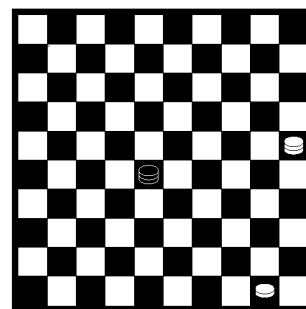
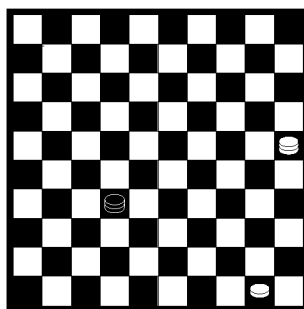
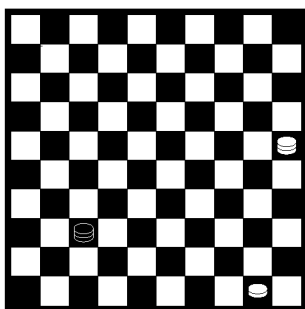
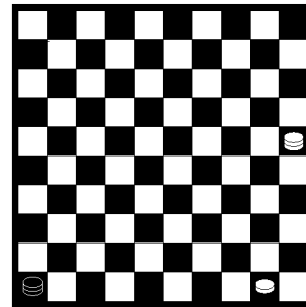
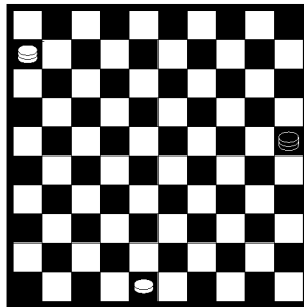
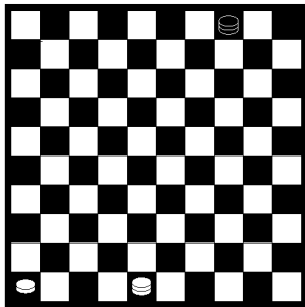
Toets 10.1

Pak de zwarte dam af. Zet een pijltje bij de juiste zet.



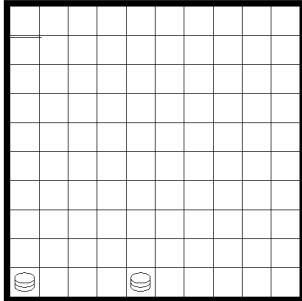
Toets 10.2

Pak de dam af door je eigen dam te offeren! Zet een pijltje bij de goede zet!



10.3 Extra opgaven

Twee dammen kunnen het winnen van 1. De speler met 2 dammen moet de winst binnen 7 zetten (7 voor wit en 7 voor zwart) voor elkaar hebben! Hoe je dat precies doet, komt in de volgende cursus aan bod. We gaan echter vast een tipje van de sluier oplichten.

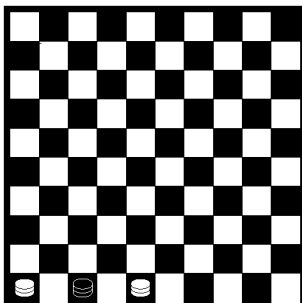
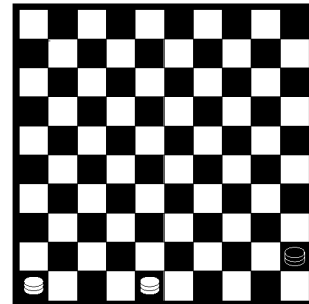
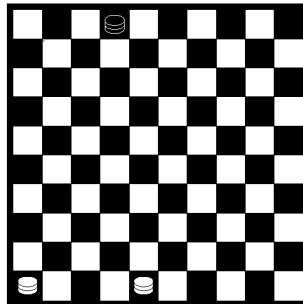
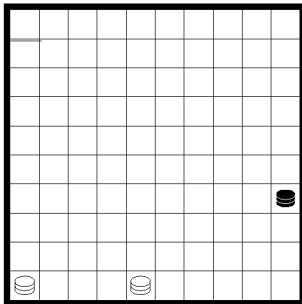


Als wit zijn 2 dammen zo neer kan zetten, moet je dat doen. De zwarte dam wordt dan snel gevangen. Er volgt een moeilijke opdracht:

Op welke velden kan de zwarte dam staan zonder dat wit hem af kan pakken of kan slaan?

☺ Kleur de 2 velden waar de zwarte dam (voorlopig) veilig staat.

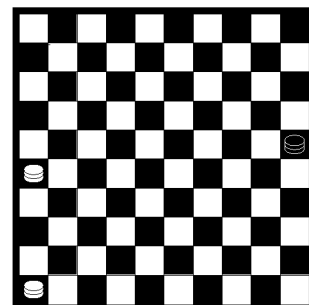
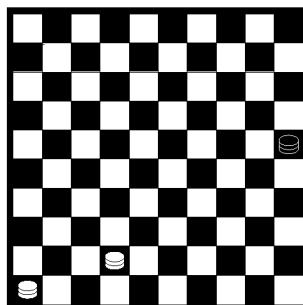
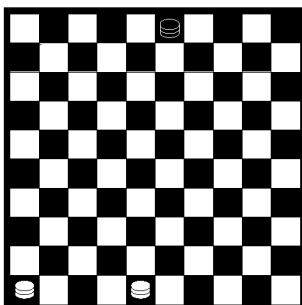
Geef in onderstaande 3 diagrammen aan hoe wit de zwarte dam afpakt (zet een pijl).



Dit is een van de twee velden waar de zwarte dam niet onmiddellijk afgepakt kan worden.

Zoek uit hoe wit deze stand snel winnen kan. Na de goede zet (er zijn 2 mogelijkheden) kun je de zwarte dam op de volgende beurt afpakken.

Als zwart op dit veld staat (diagram links), kun je hem niet meteen afpakken. Je moet dan je dam naar een van de twee omlijnde velden spelen. Zwart heeft dan nog 1 veilig veld (diagram midden) en dan gaat wit naar de sleutelpositie van het diagram rechts. Ga nu alle zetten die zwart kan doen na en kijk hoe je dan de zwarte dam af kunt pakken!

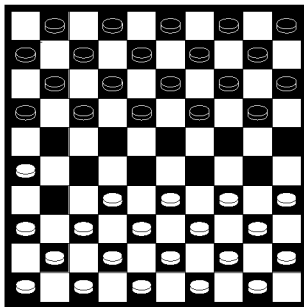


10.4 Zelf dammen

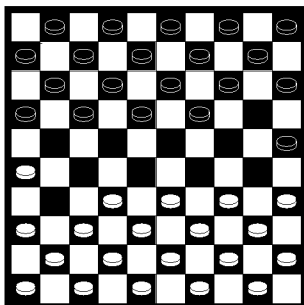
We zijn aan het eind van deze cursus gekomen! Je kent de spelregels en hebt geoefend met slaan, meerslag, damslag en nog veel meer. Tot nu toe hebben we partijtjes bekeken op het kleine bord. Dat is in het begin al moeilijk genoeg!

Als je op een club gaat spelen, zul je op het grote bord dammen. Dat wil je natuurlijk zelf ook graag eens doen!

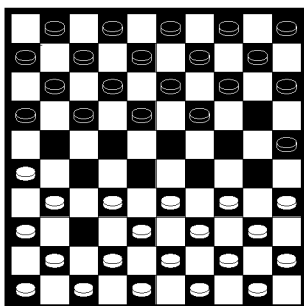
We sluiten af met een partijtje op het grote bord tussen Hakim (wit) en Jelle.



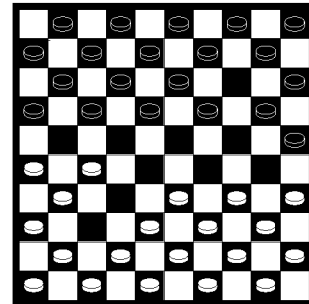
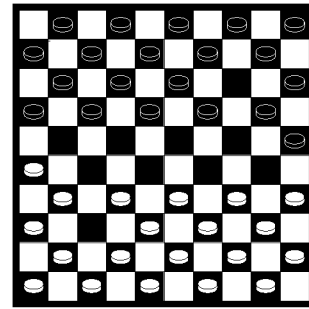
Hakim heeft de eerste zet gedaan: Naar de rand, een gebruikelijke openingszet.



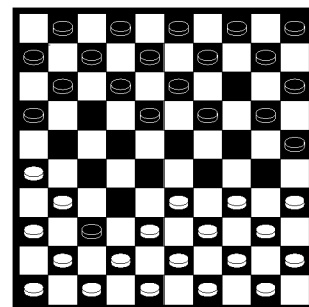
Jelle antwoordt symmetrisch.



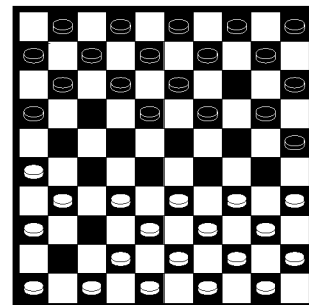
Nog een schijf richting rand.
En Jelle beantwoordt de zet van Hakim weer symmetrisch! (zie volgend diagram)



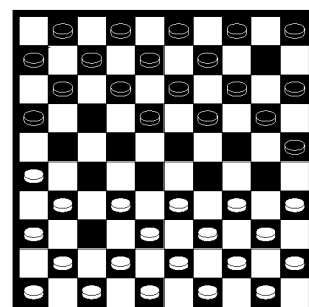
Hakim doet een ruil.



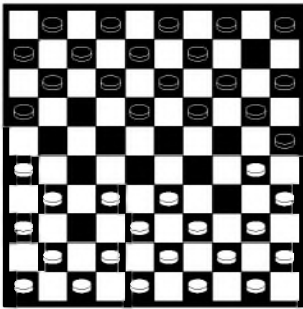
Jelle slaat recht.



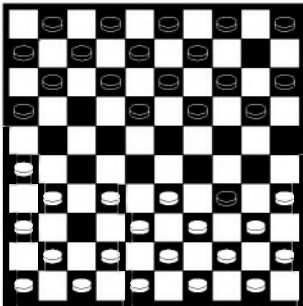
En Hakim slaat schuin.



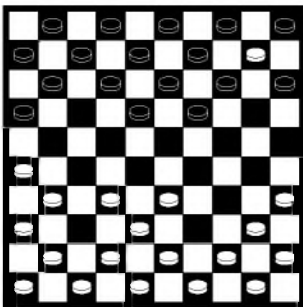
Jelle heeft nu een fout gemaakt.



Hakim ziet een truc waarbij hij een schijf voorkomt.



En Hakim kan er 2 slaan (schuin, recht).
Daarmee kruipt wit in het gaatje, zoals dat wel genoemd wordt.



Die schijf staat daar nogal gek. Maar zwart kan hem niet terugslaan!

Zin om in clubverband te gaan dammen?
Kijk op de website: www.friesdammen.nl



